

漫画绘画精研系列

格斗的画法

林晃 著



接力出版社
Publishing House
全国优秀出版社

出版说明

漫画，是一种富有想像力和概括力的画种，也可以说是另一种相当流通的“世界语”。我们可以说，漫画在表达和传意上担当了一个重要的角色，甚至于我们的日常生活里，漫画也无处不在；有人更以绘画漫画为业。

乍看起来，漫画的绘画，带有很大的随意性，谁都能够绘画，其实，要画得达意，画得传神，还是大有成法在的。“漫画绘画精研系列”的出版，最大的宗旨，便是让读者很好地掌握绘画漫画的上佳法门，多拥有一个广受欢迎的传意工具。要达到这样的—个目的，我们最需要做到的事，便是从高处着眼。这就是说，我们要以世界的视野，请来漫画领域的名师，用图解的方法，给读者展示有关的诀窍，让读者每读这套丛书里的一本书，都会得到较大的收获。

从欣赏的角度看，本丛书也是大有其阅读的价值。欣赏和学习本来并不相悖，我们甚至应该说，只有多观赏精品，提高了自己的眼界，有了这样的—个基础，起点高了，再自我严加要求，才会有所成。

本丛书可以说是学习漫画的范本。学习漫画，涉及的东西很多，但其中的一点，就是离不开临摹。从一笔—画始，掌握了基本功，自由度也便大了些，离畅所欲言“言”和创立个人风格的阶段亦近了些，信心自然也会增强不少。这同样是本丛书出版的最大意义。

目 录

出版说明	1
------------	---

第1章 格斗绘画的基础	3
-------------------	---

营造震撼力	4
-------------	---

受力一方画成折曲形	4
-----------------	---

大特写	5
-----------	---

速度感	6
-----------	---

头发的刻画	7
-------------	---

视线·映着对手	8
---------------	---

采用大画幅	9
-------------	---

混战场面中受力一方是重点	10
--------------------	----

围绕受力一方的姿势改变中心人物的姿势	11
--------------------------	----

大量描画局部突出的速度感——攻击方	12
-------------------------	----

大量描画局部突出的速度感——受力方	13
-------------------------	----

击后模式的构图原理	14
-----------------	----

受力一方的脚放在跟前	14
------------------	----

受力一方的头部画在跟前	15
-------------------	----

脸被打肿	16
------------	----

第2章 击、踢、捆的画法	17
--------------------	----

受力方的画法	18
--------------	----

攻击上部(攻击脸部和头部)	20
---------------------	----

正面击脸部	20
-------------	----

从斜下往上打击	24
---------------	----

抽拳	26
----------	----

踢头部(踢上部)	28
----------------	----

脸部受击(正面)	30
----------------	----

脸部受击(后面)	31
----------------	----

画出拳击感觉的诀窍	32
-----------------	----

简单的画法	33
-------------	----

掌捆	34
----------	----

基本变化	34
------------	----

用掌捆打	36
------------	----

用手背捆	38
------------	----

来回掌捆	39
------------	----

击打中部(胸部)	40
----------------	----

攻击心下部位和腰部	42
-----------------	----

攻击向前扑的对手(劈打下来)	46
----------------------	----

挂击	48
----------	----

刹掌	50
----------	----

肘和膝	52
-----------	----

挡避	54
----------	----

闪避场面的画法	56
---------------	----

曲线效果线的画法	58
----------------	----

疲乏的表现	60
-------------	----

第3章 摔、抓、扭打在一起的画法	61
------------------------	----

摔	62
---------	----

抓住胳膊摔出去	62
---------------	----

简单摔的场景	63
--------------	----

合画意的摔法	64
--------------	----

掉下来姿势的应用	65
----------------	----

其他摔的场景	66
--------------	----

抛出·倒撞	68
-------------	----

男人	68
----------	----

女人	70
----------	----

抓住	72
----------	----

抓住衣领	72
------------	----

抓住脸部	74
------------	----

掐住咽喉	75
------------	----

抓住胳膊	76
------------	----

箍压	79
----------	----

挣脱的技巧	81
-------------	----

从后面擒拿	82
-------------	----

飞扑	84
----------	----

骑在身上打	86
-------------	----

蹲、跪、倒下	88
--------------	----

爬起来	90
-----------	----

用手臂夹	92
------------	----

把头颈夹在腋下的基本动作	92
--------------------	----

夹住头颈的动作变化	93
-----------------	----

箍颈	94
----------	----

穿制服的人的格斗画法	96
------------------	----

打击	96
----------	----

踢	100
---------	-----

摔	104
---------	-----

非搏击的动作	105
--------------	-----

互相扭打	106
------------	-----

骑压	108
----------	-----

衣服破烂、满身疮痍	110
-----------------	-----

第4章 漫画家的表现技巧	111
--------------------	-----

英雄搭救/森田和明	112
-----------------	-----

一击/见美代子	114
---------------	-----

来吧/中川上	116
--------------	-----

打架/森本贵美子	118
----------------	-----

战斗/松本刚彦	120
---------------	-----

打桩/原田久仁信	122
----------------	-----

第1章

格斗绘画的基础

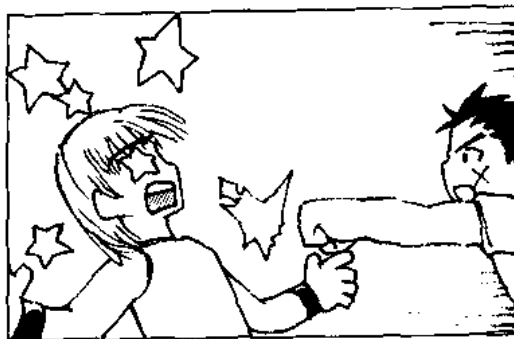


营造震撼力

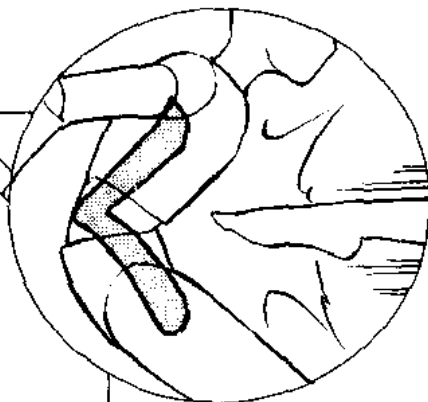
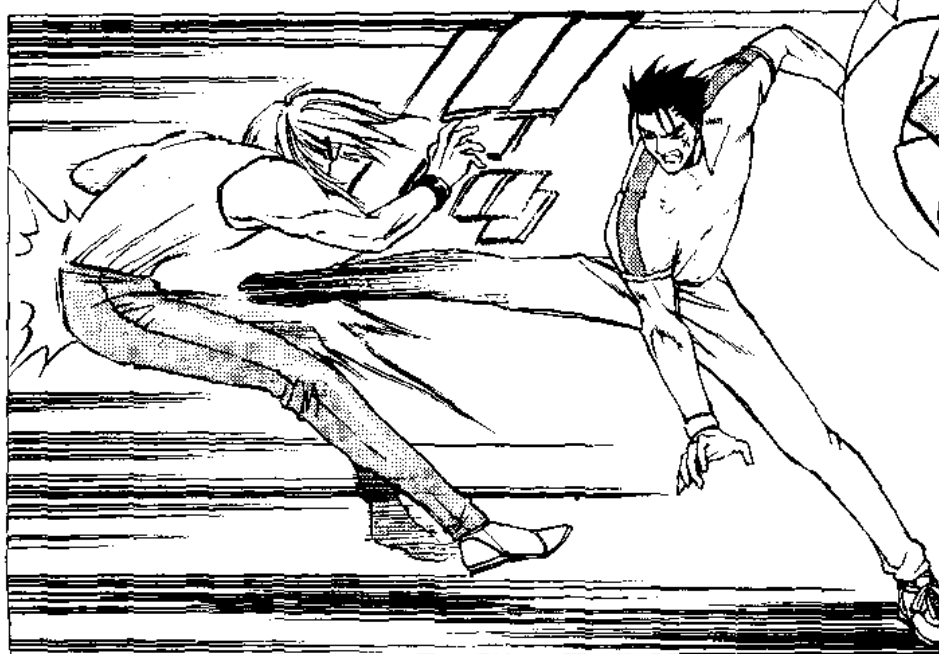
受击一方画成曲折形

横向的图序有说明性

刻画格斗动作的关键是变形画法。受击的一方一定要画成“挨打”的样子。



1. 颈部呈曲折形



2. 躯体呈曲折形

大特写

人物位置关系明确时，可把一方置于跟前(大特写)位置。



速度感

1.用斜虚线来画拳头时，有速度感、增强震撼力。



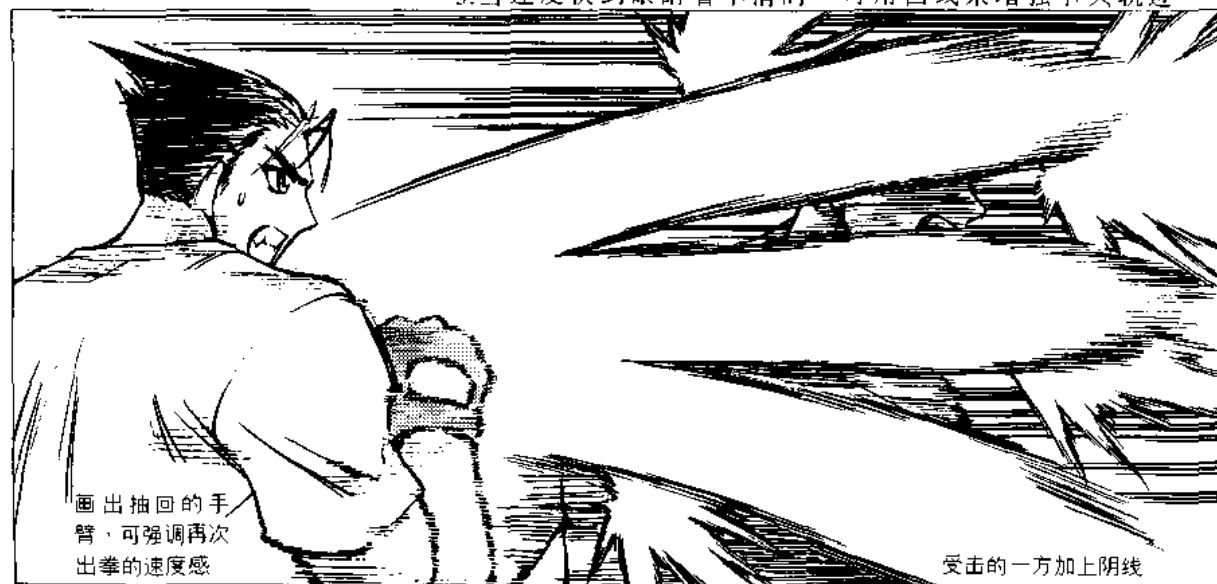
配合速度方向用
短斜线画出轮廓

2.把手臂画成高速度下的残像：



交叉网线要带
平放的倾向

3.当速度快到眼睛看不清时，可用白线来增强拳头轨迹。



画出抽回的手
臂，可强调再次
出拳的速度感

受击的一方加上阴线

头发的刻画

头发能给画面带来动感和震撼力，借“飘动”画法和“模糊”画法（头部晃动）来表现速度感。



飘动：普通的涂黑的头发



模糊：配合效果线方向来画速度线



模糊：加上交叉阴线



飘动：画头发发毛的线



模糊：用少量线



模糊：色调柔和交叉阴线

震撼力和速度感可以通过空间变化来表现。“头发和衣服飘动如在空中飞舞”、“飞溅的血和汗”等，常是增强效果的手段

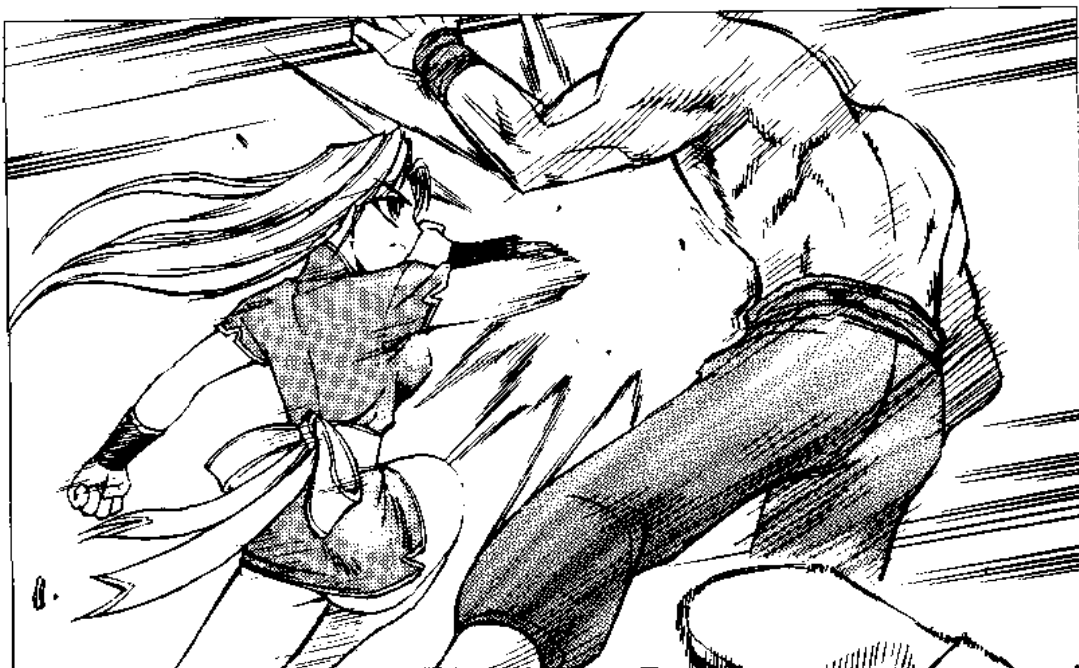
提高震撼力的技巧

汗、唾液等水滴和灰尘同飞溅

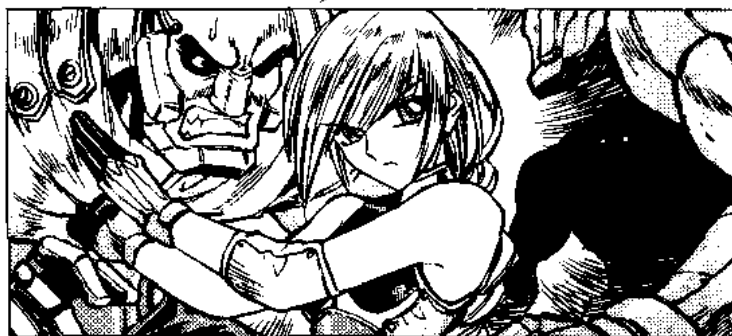
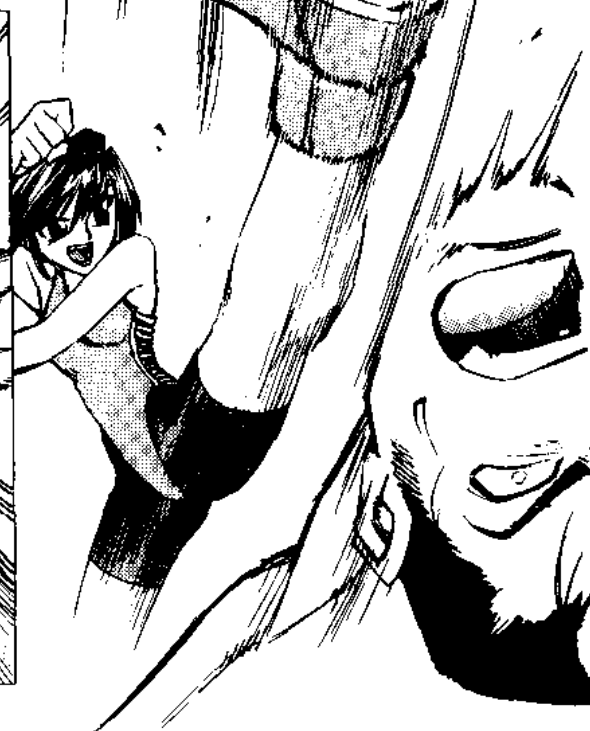
血飞溅

视线·瞧着对手

即使脸不朝着对方，但“目光不离对方”的画法，能使紧张的格斗场面大为生色。



受击一方的下半身可以省略



目光从对象移离，用以表现对付多个敌人

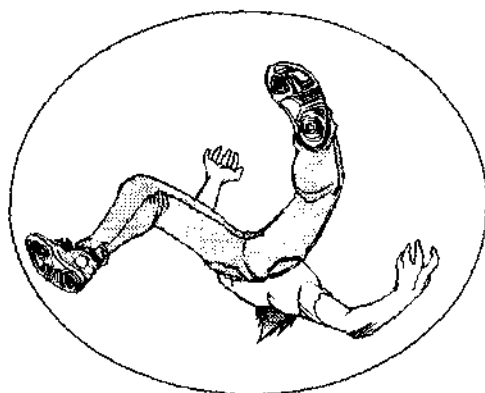
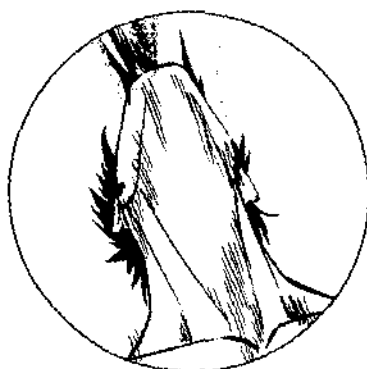


采用大画幅

混战场面中受击一方是重点

绘画打斗场面，重点是要把受击一方画好(看得出在挨打)。这是混战场面的生命所在。

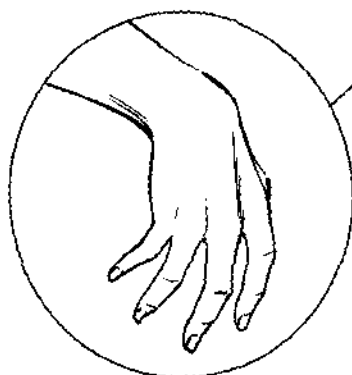
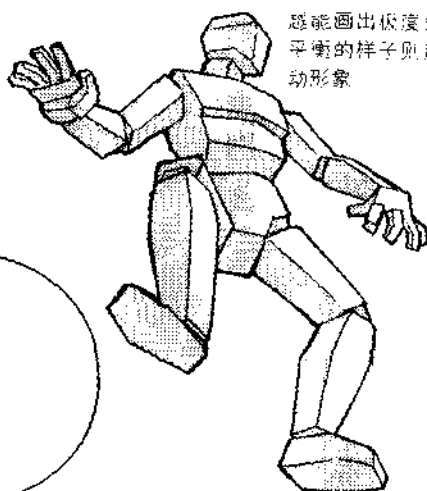
受击瞬间或紧接其后，后仰的颈画长作为强调



彻底被击倒的姿势常会用到



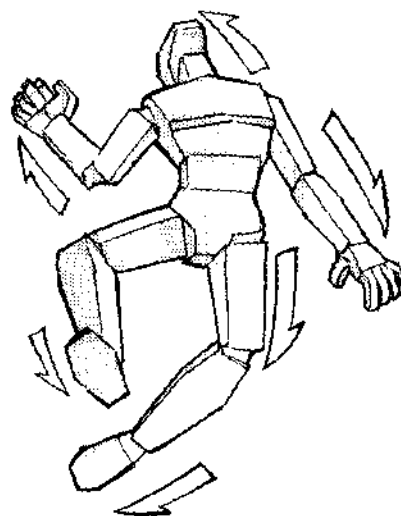
越能画出极度失去平衡的样子则越生动形象



手腕低垂，表明已经全身无力



在上图中，也可以用手或头的一部分代替脚来表现。画头部时，画出前俯的头的后脑颈部为有效(即后退屈身前的状态)



表现受击一方身体失去平衡的方法是，身体按各部件解拆的方向散开地面

围绕受击一方的姿势改变中心人物的姿势



脚的大小和被踢一方的头部大小大约相等

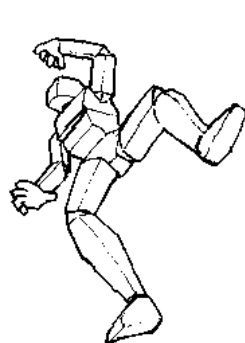


踢腿一方的脚底形状按动作而定。脚底部分的不同描绘，可表现踢腿一方的不同动作

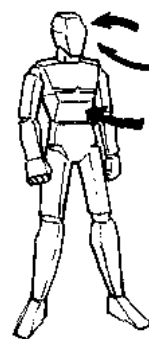


重拳的表现：用于中心人物放射状发力的情形

受击一方·倒下一方的画法



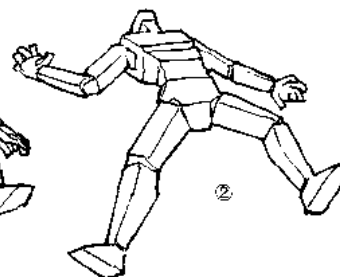
①



绘画受击一方倒下时，要考虑击打的力的方向，从什么角度来打在哪里

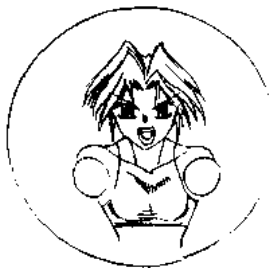


③

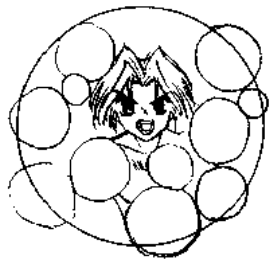


②

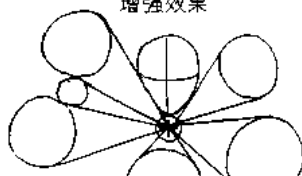
刻画高速度的东西时，可用眼力看不到的方式(斜线)表现，也可用很多的残像表现。



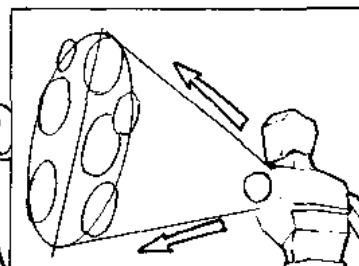
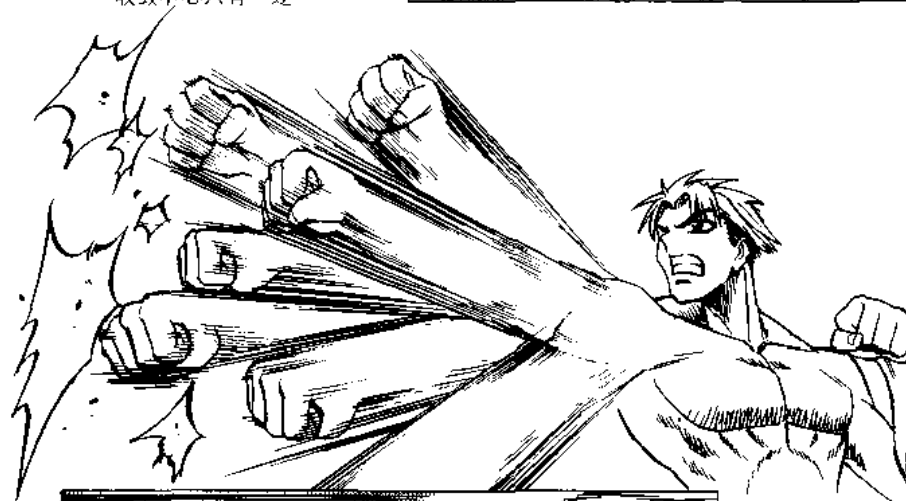
在人物周围画圈



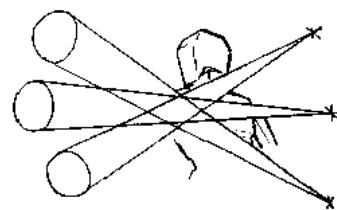
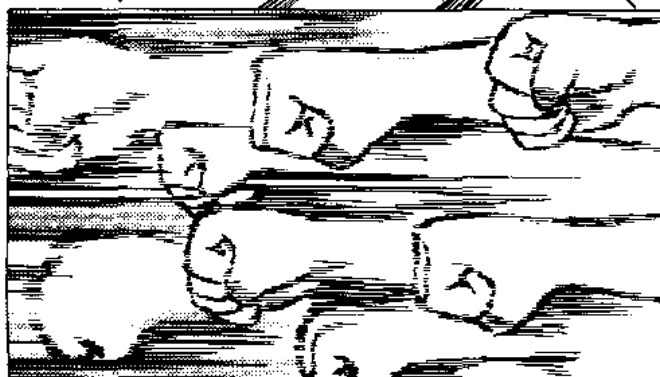
表现放射状连续出拳，画出远近(大小)不同的圈能增强效果



收敛中心只有一处



表示单臂连续出拳时，以肩为中心呈放射状分布



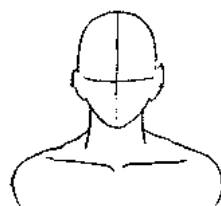
改变各拳的收敛点

大量描画局部突出的速度感——受击方

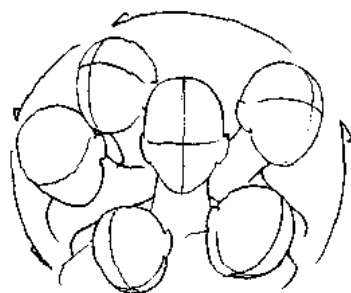
大量绘出击点
标记。



头部大小要一致。身躯不要离头部太远

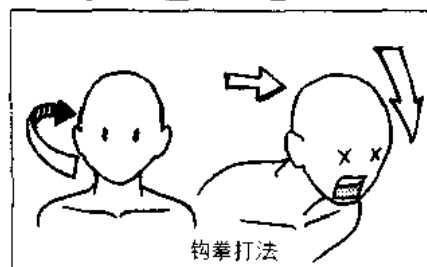
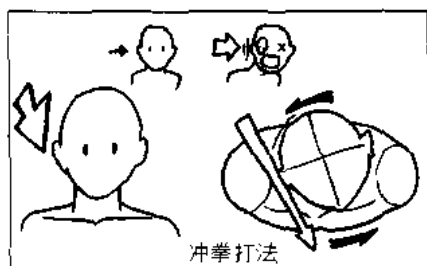


开始时按正常状态画



根据上半身和颈的活动，
头部活动范围相当大

〈不同受击方式的头部角度〉



头部按击打力来的方向和角度而扭曲。
同是倾向右侧，也有各种倾斜状态



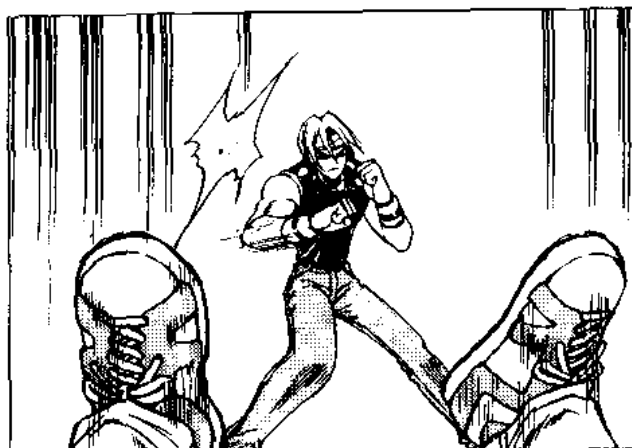
描画身体受群殴时，
打击收敛中心只有一
点。可选取脸部的中
央或胸部



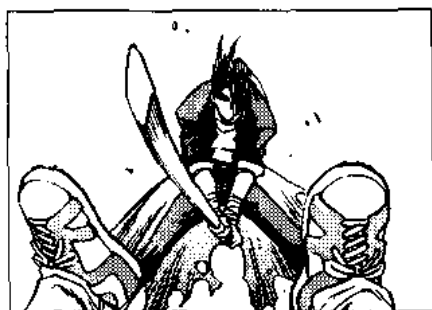
击后模式的构图原理

受击一方的脚放在跟前

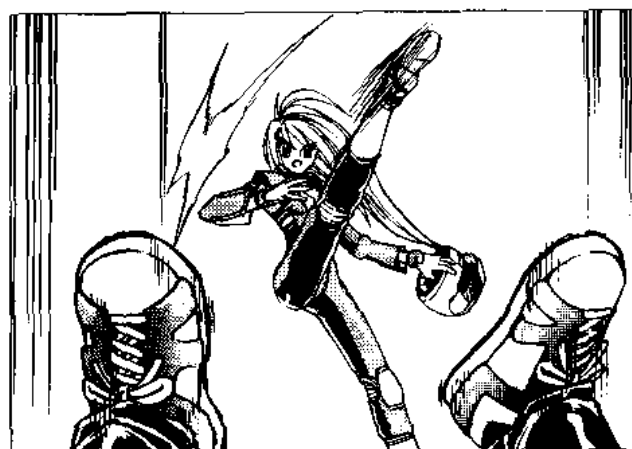
把受击一方身体的局部放在跟前的构图，适用于各种场景。



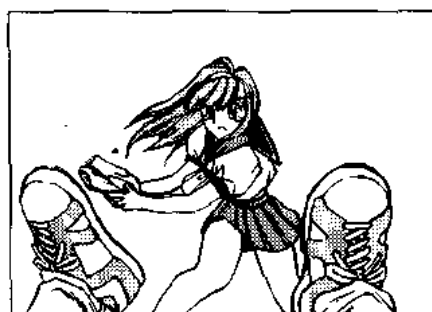
拳击



攻击方的武器：木刀



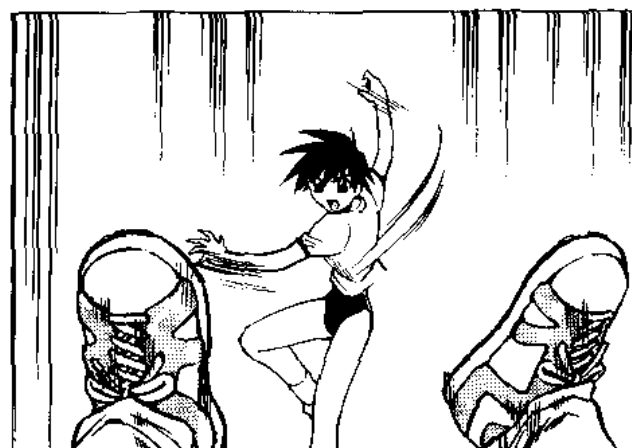
踢



用石头打



萝卜……手里拿着什么都不是问题



摔

受击一方的头部画在跟前

受击后的镜头、手法和阶段可以不同，但表现效果则一致。

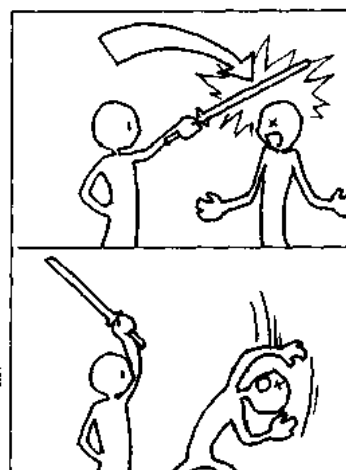
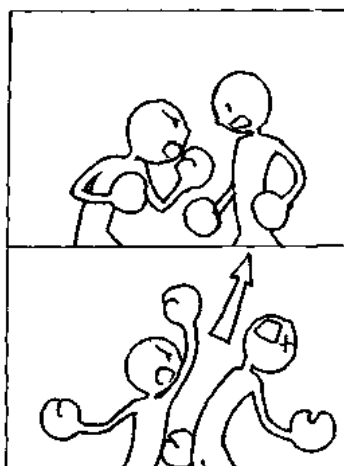
手的变化



抽拳画面

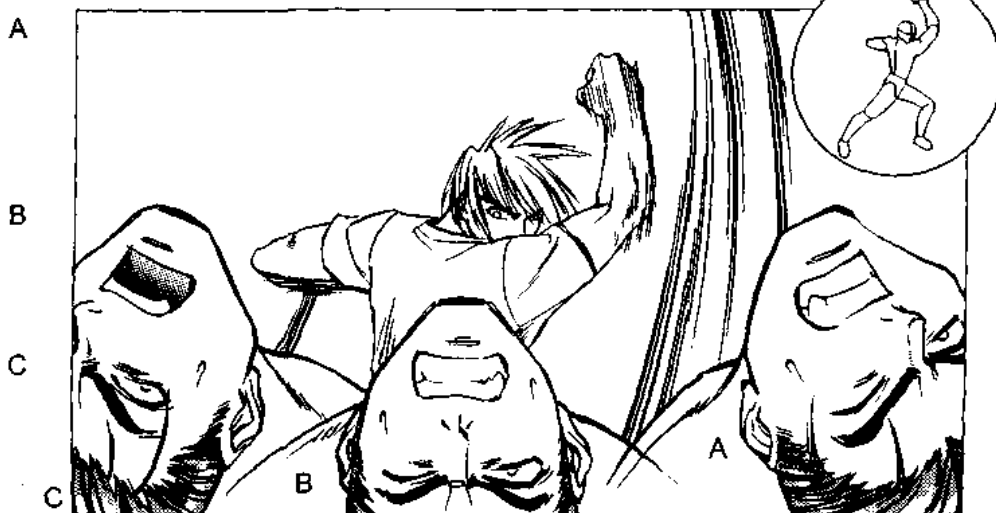
用棍或刀打击(面)

不管空手或握着刀都可以采用一样的构图



受击瞬间

严格说来，是拍摄受击后倒下的镜头



从下向上打的抽拳。攻击方动作一样，受击方可采用三种模式之一

脸被打肿

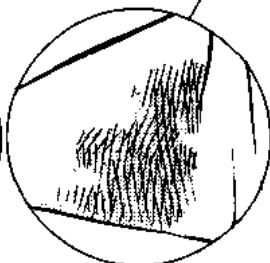
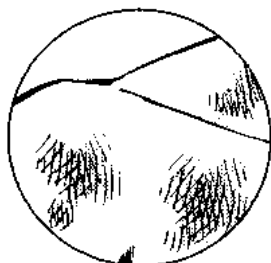
打伤、脸肿、淤血等可通过斜阴线和色调膜来表现。



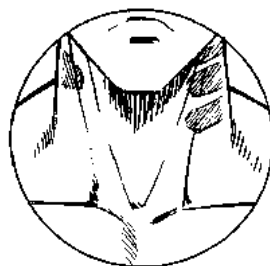
眼里出血时，
可贴上调膜
表现眼红（可
用1号膜）



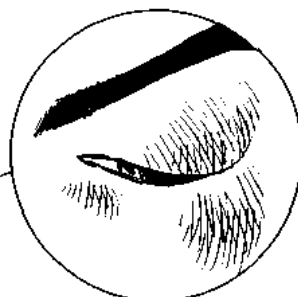
内出血



表现隆起来可用阴线，若再贴色调膜，可表现
又红又紫的肿（用51号或61号色调膜足够了）

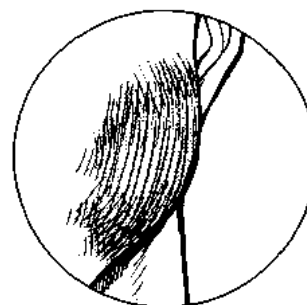
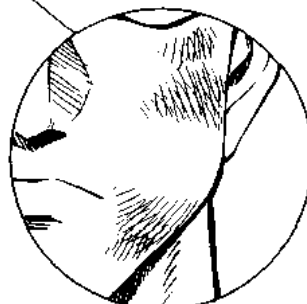


颈被扭过之后会有内出
血。画上阴线表现淤血

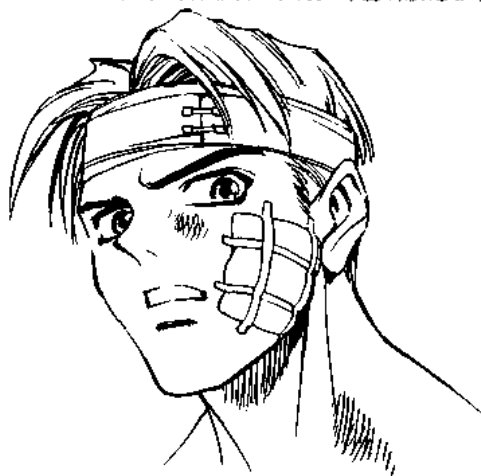


肿块部分可用阴影
表现隆起的感觉

有点肿



肿得厉害



纱布、绷带的画法

尖锐的刀刃划破的伤痕要锐
利。画时曲线要沿脸部曲面



表现细致的凹凸时，利
用强弱（粗细）线表现



被尖锐的利器刮裂拉开并隆
起：画上阴影强调其不整

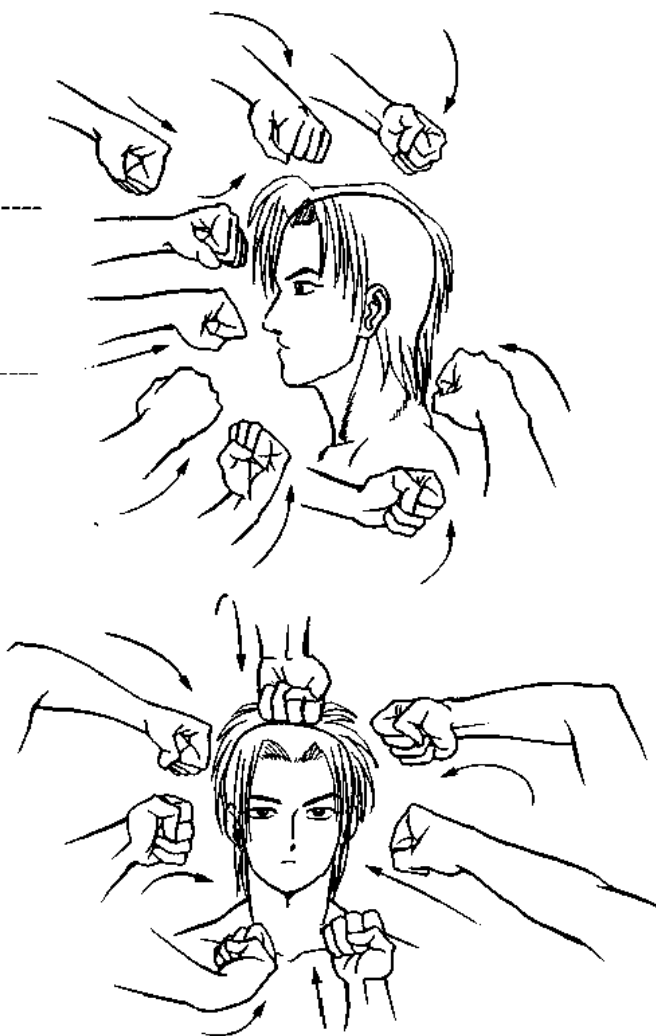
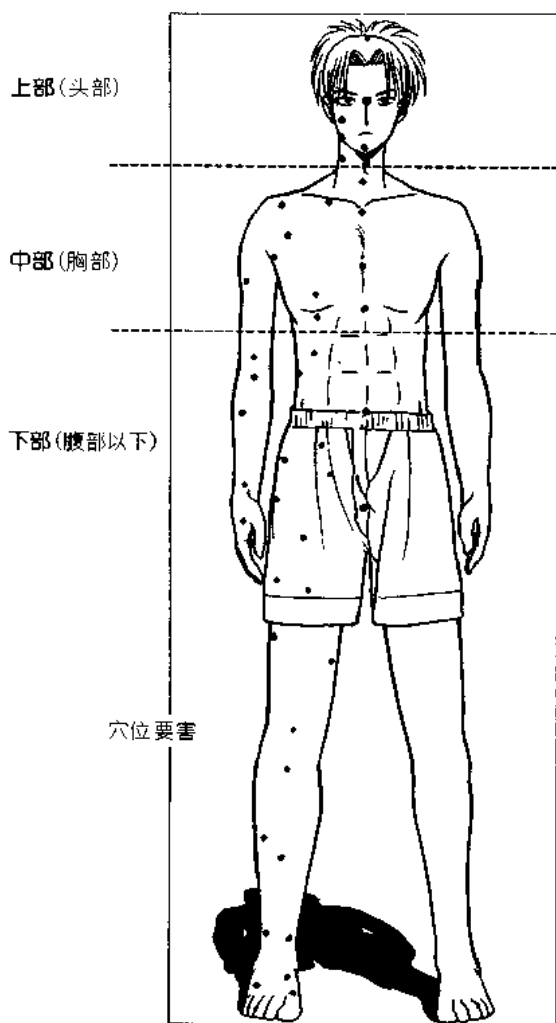
第2章

击、踢、掴的画法

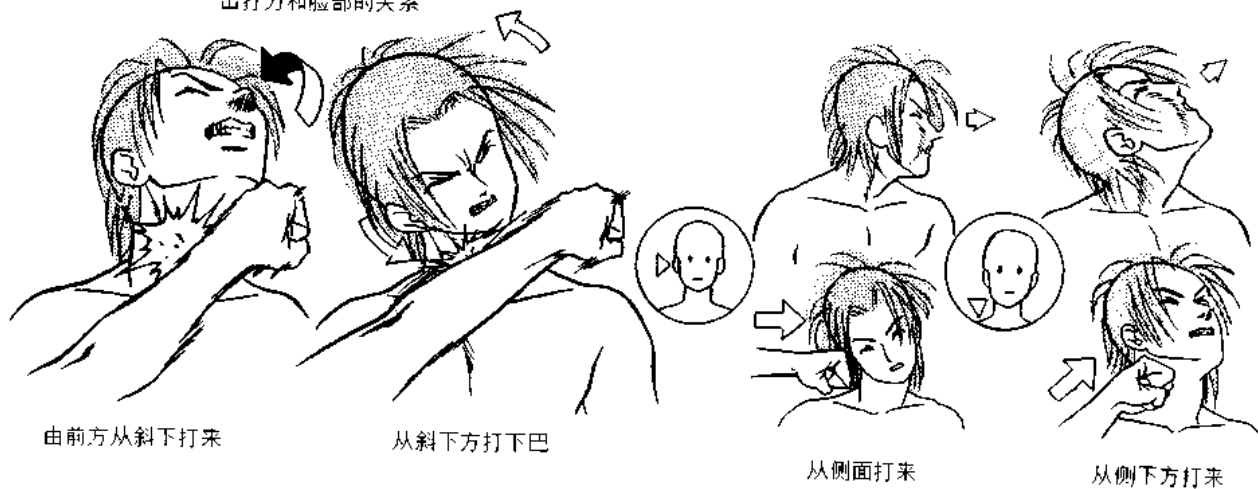


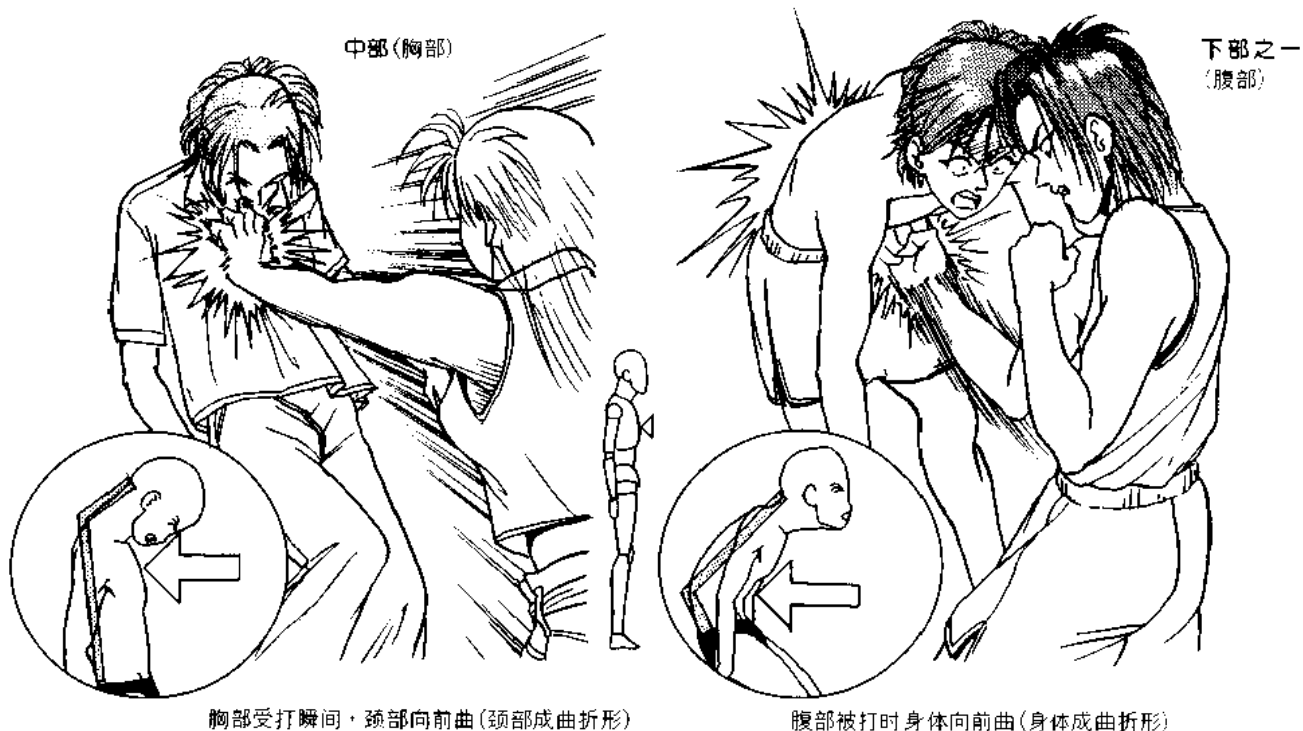
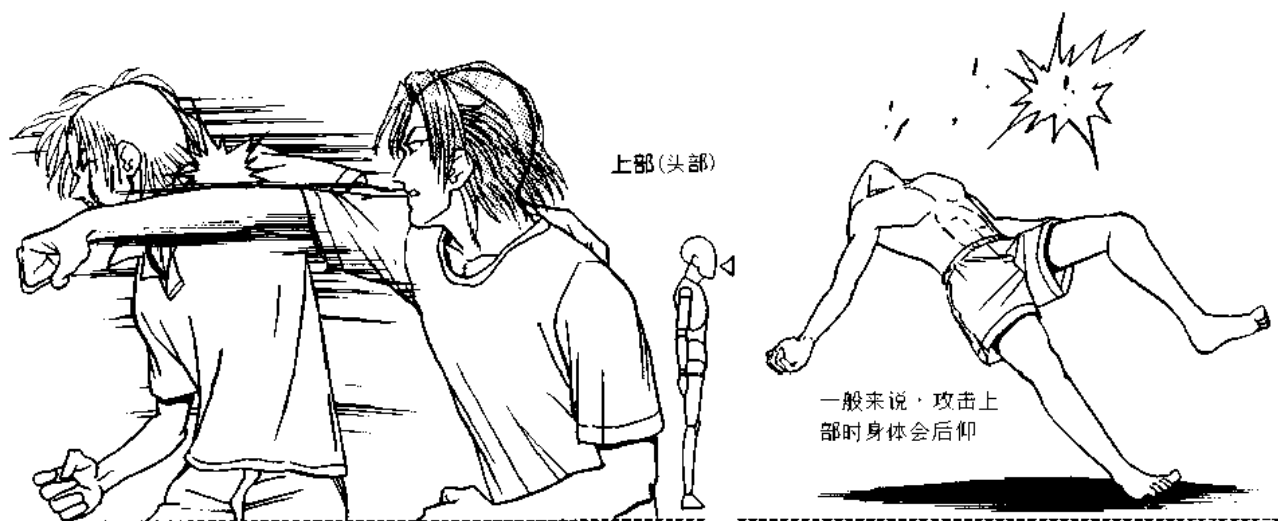
受击方的画法

受击时的姿势，要斟酌受力的方向
(拳或脚来的方向) 和受击的位置。

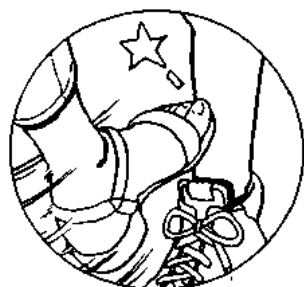


击打力和脸部的关系

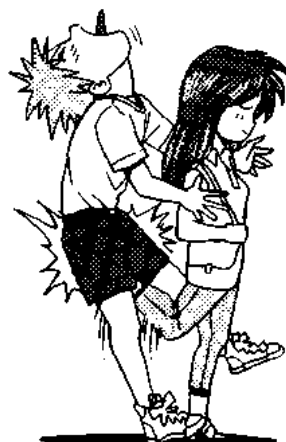
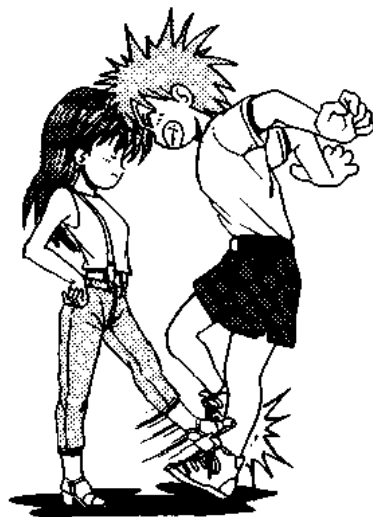




下部之二(腹部以下)



一般的漫画，踢到对方的寸骨处(上五寸或下五寸)



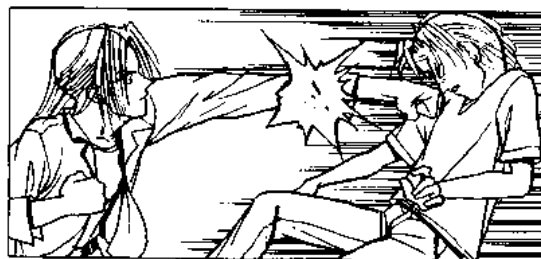
被人从后面抱住时

攻击上部(攻击脸部和头部)

正面击脸部

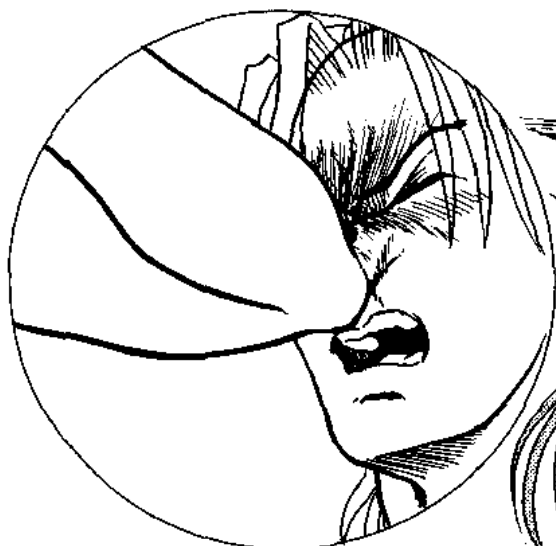
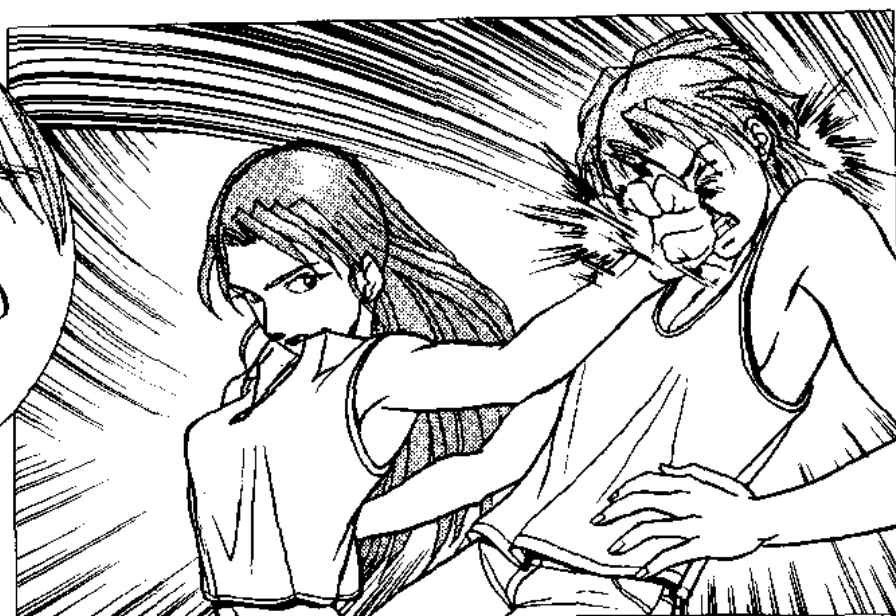


颈曲到下巴与胸部几乎贴在一起，可增加震撼力

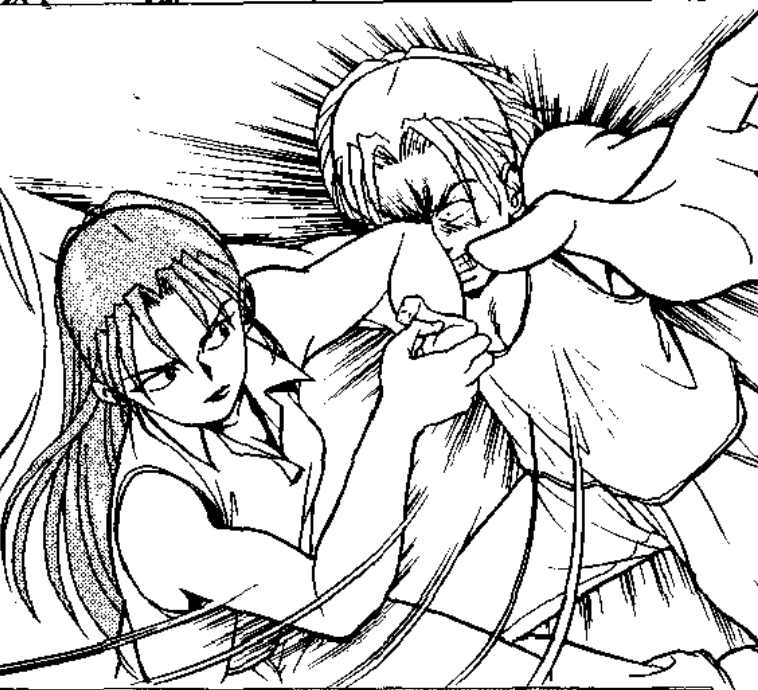


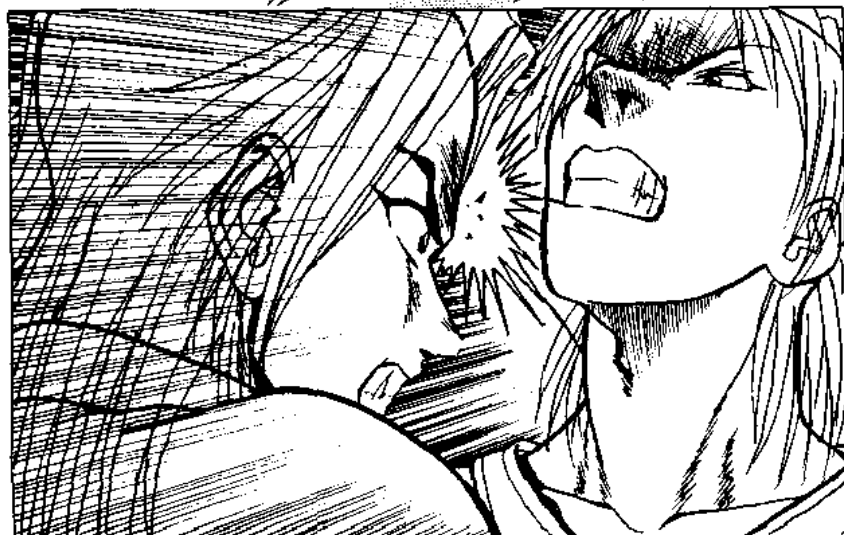
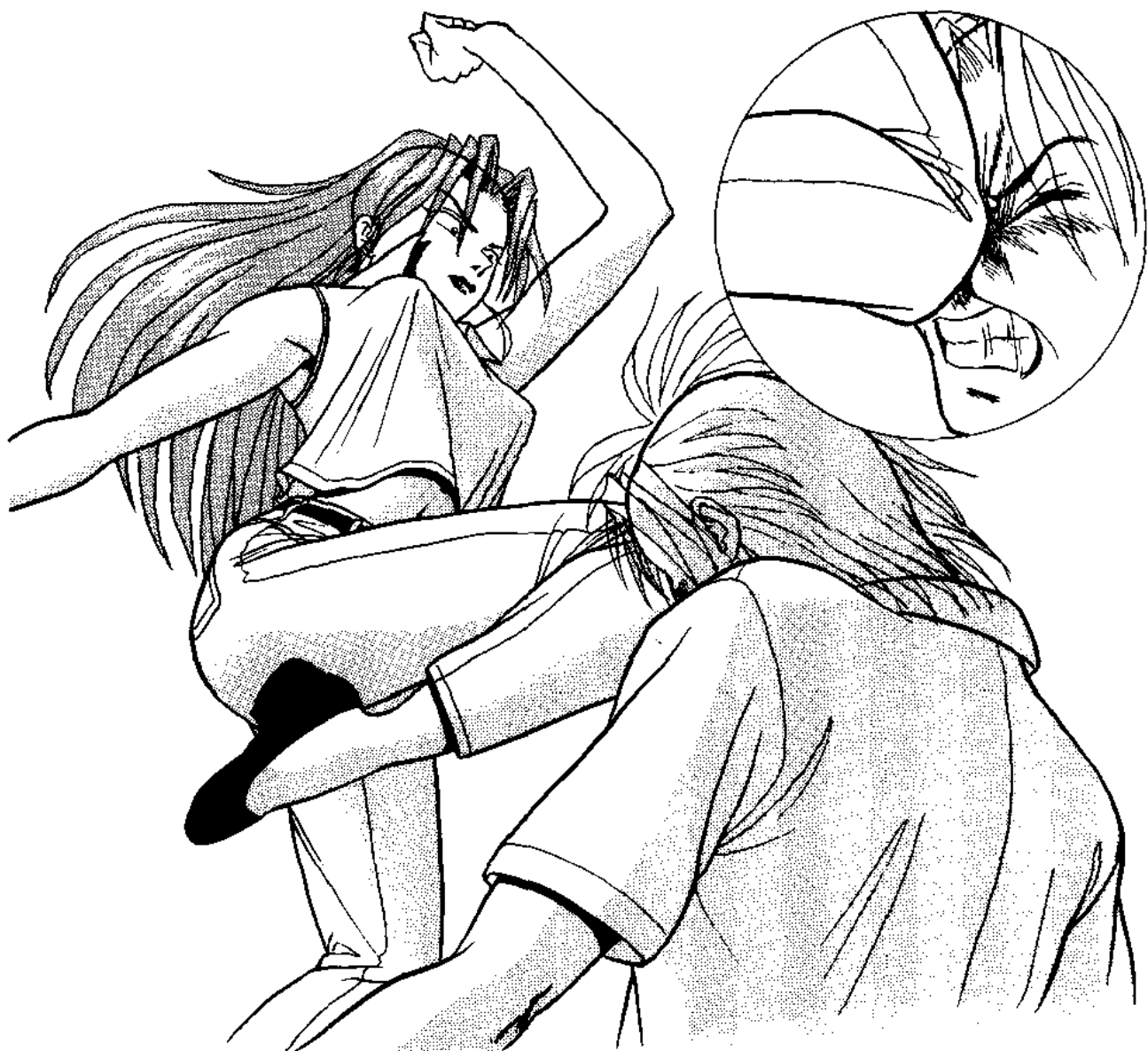


鞭拳

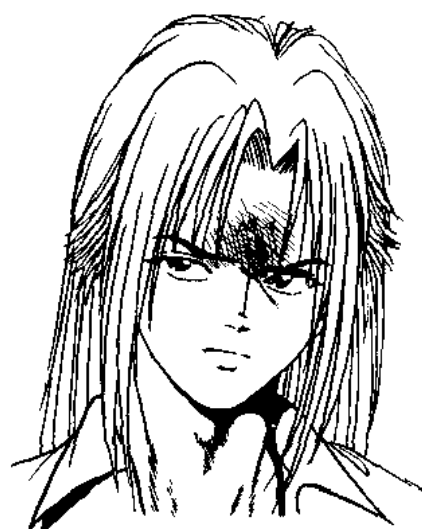


用肘撞



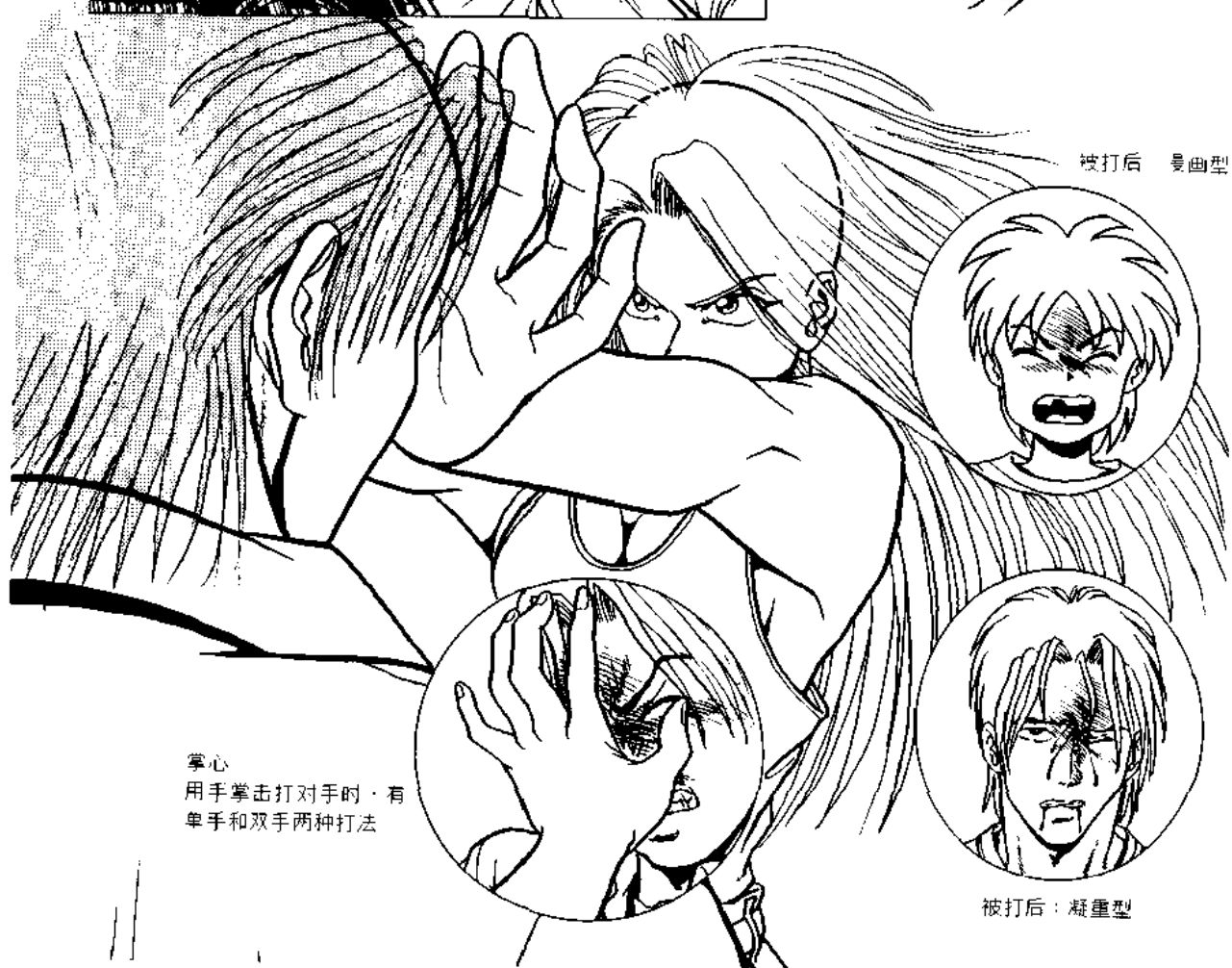
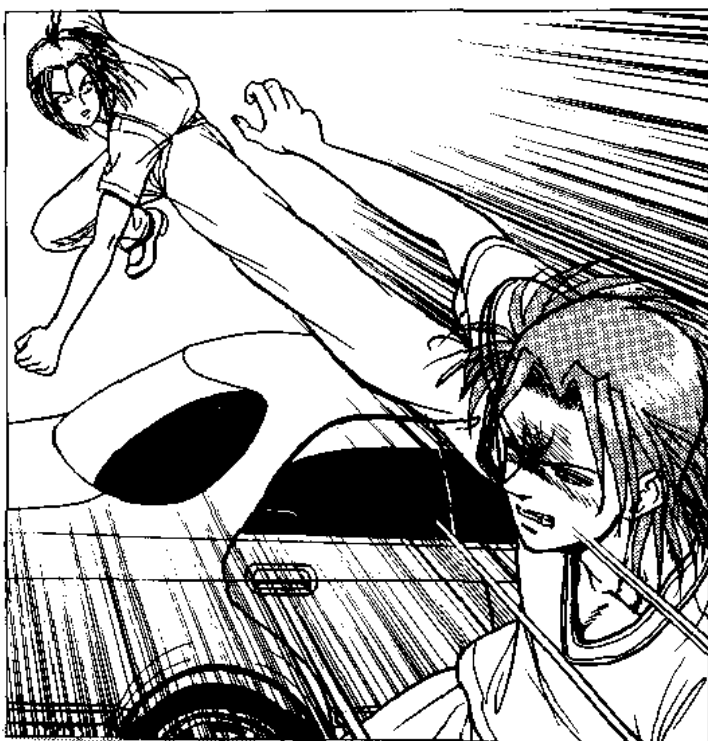


受击方(敌方)常画成比主人公大(看起来强大)



用头部碰撞时取前额位置

汽车或书桌等参照物可表现空间的高度和宽度



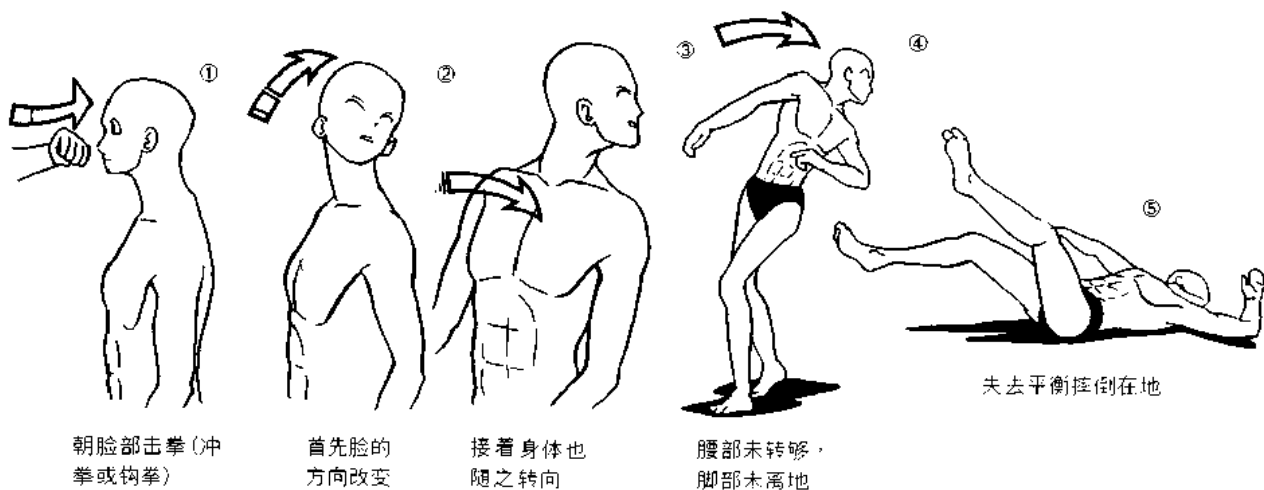
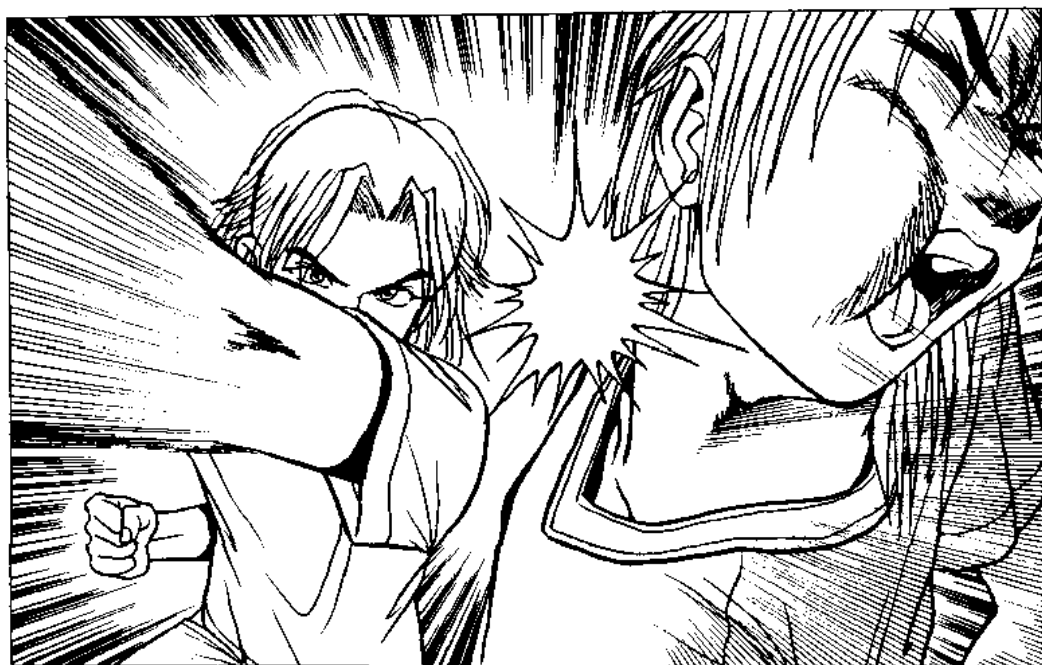
被打后 漫画型

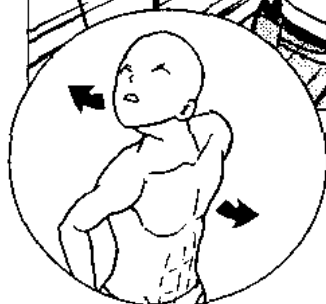
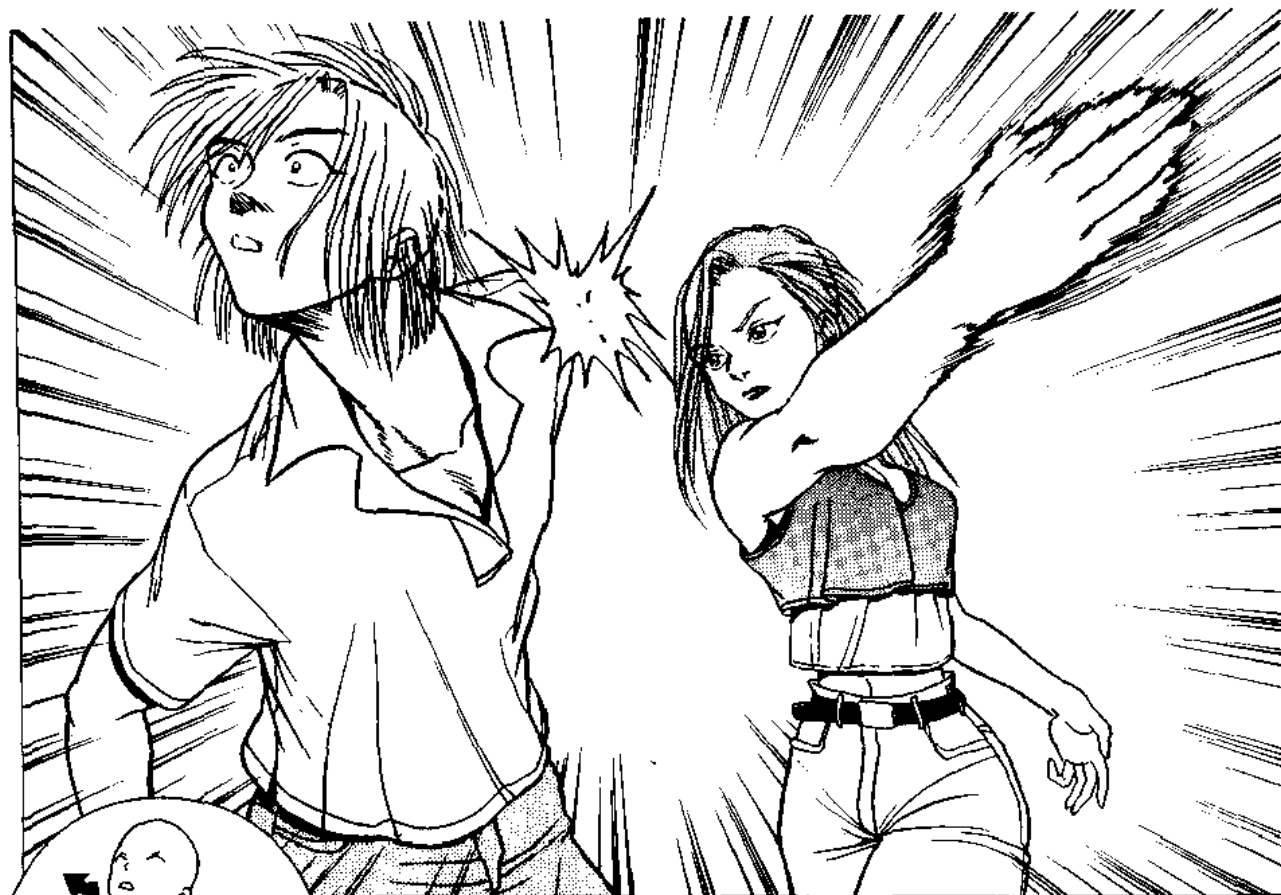
掌心
用手掌击打对手时，有
单手和双手两种打法

被打后：凝重型

从斜下往上打击

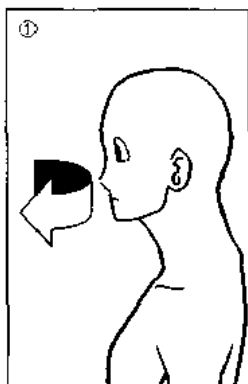
受击一方的脸部和躯体方向不同，可强调拳头速度快。



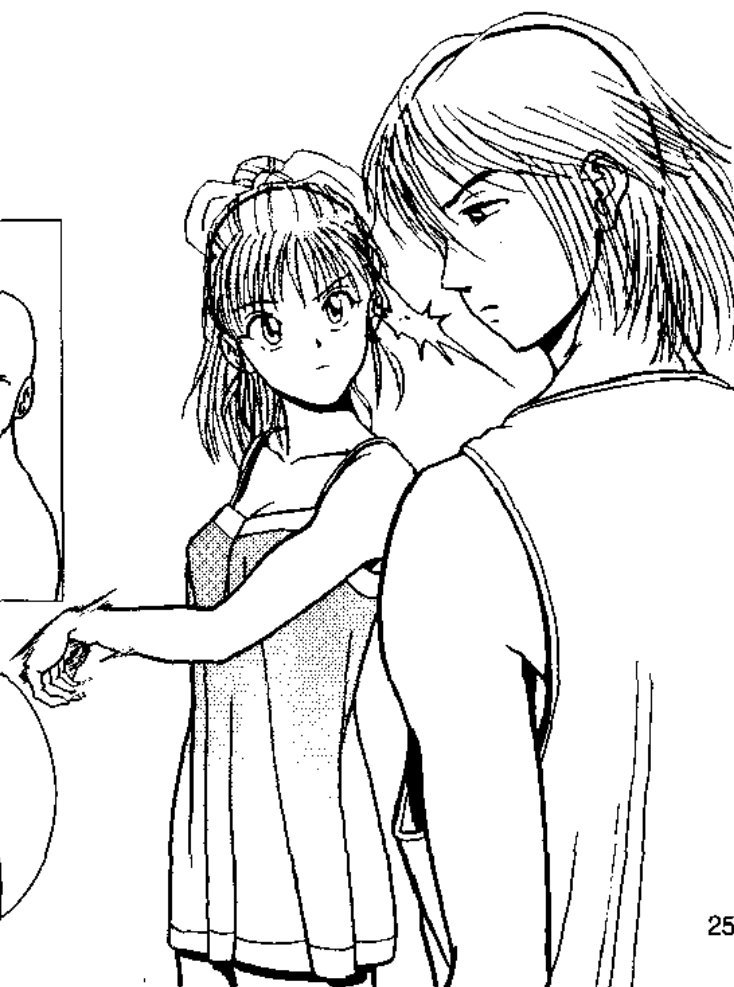


改变脸和身体的朝向

拳击速度
慢，
打击的
力小时

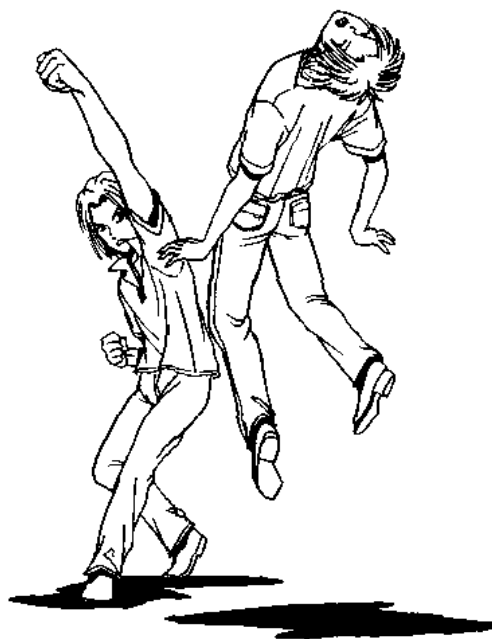


只改变脸的朝向，身体
的方向不变。身体稍微
朝受击的方向倾斜

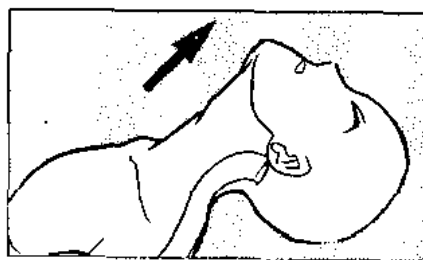




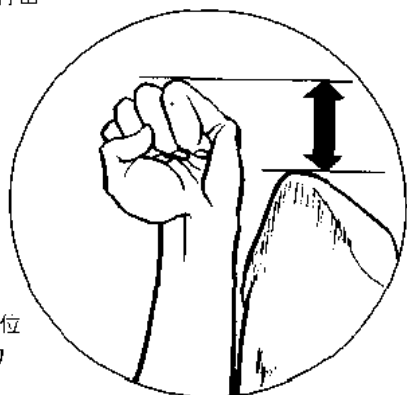
受击一方的颈要画长。从侧面看受击一方的镜头，也要画出下巴



远镜头的例子。受击一方的身体向后弓形反曲，想像全身的重量集中在敌人下巴的强烈的一记抽拳上



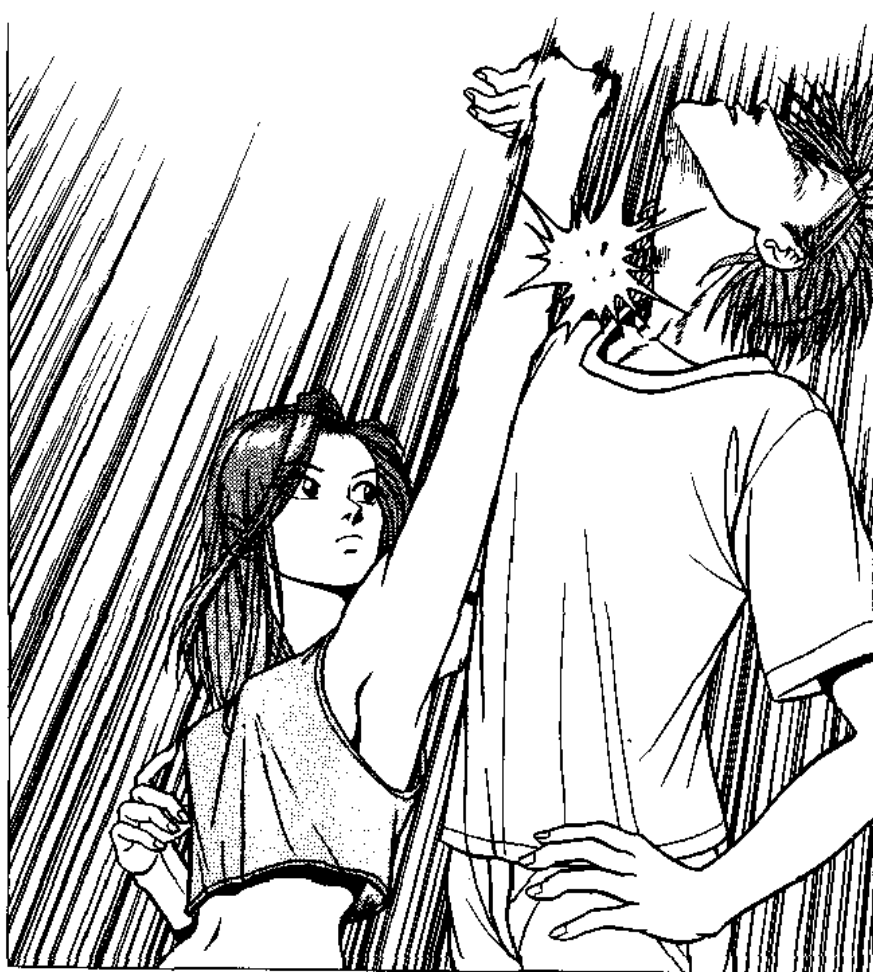
从侧面看，感觉抽拳更像由斜下方向往上的打击



抽击时，拳头比下巴位置稍高，增加震撼力



如果想露出受击一方的脸部，可采用俯瞰镜头，受击方的脸朝上，突出打击之厉害

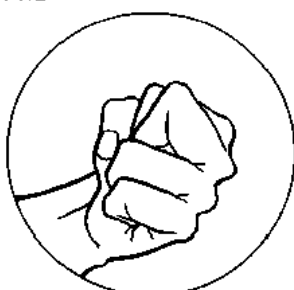


掌击的变化，从武术上分，有“插捶”和“竖掌”等称呼



掌击的方式

拳头的变化



像中医拳法或空手道高手，用掌刃上插的手法置人于死地等，不太常用

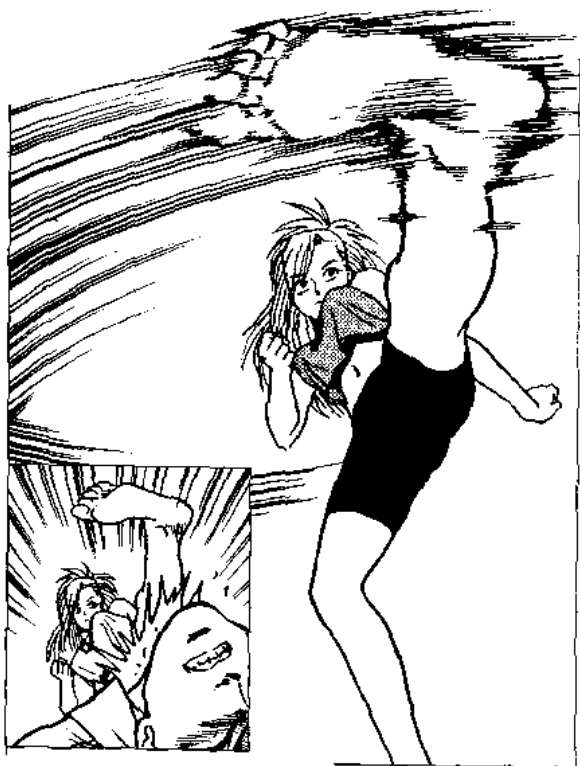


踢头部(踢上部)

脸部、下巴、头部侧面、后脑等，根据目标和状况不同有各种各样的踢法。下面适当加上漫画中的效果线，表现若干踢的姿势。

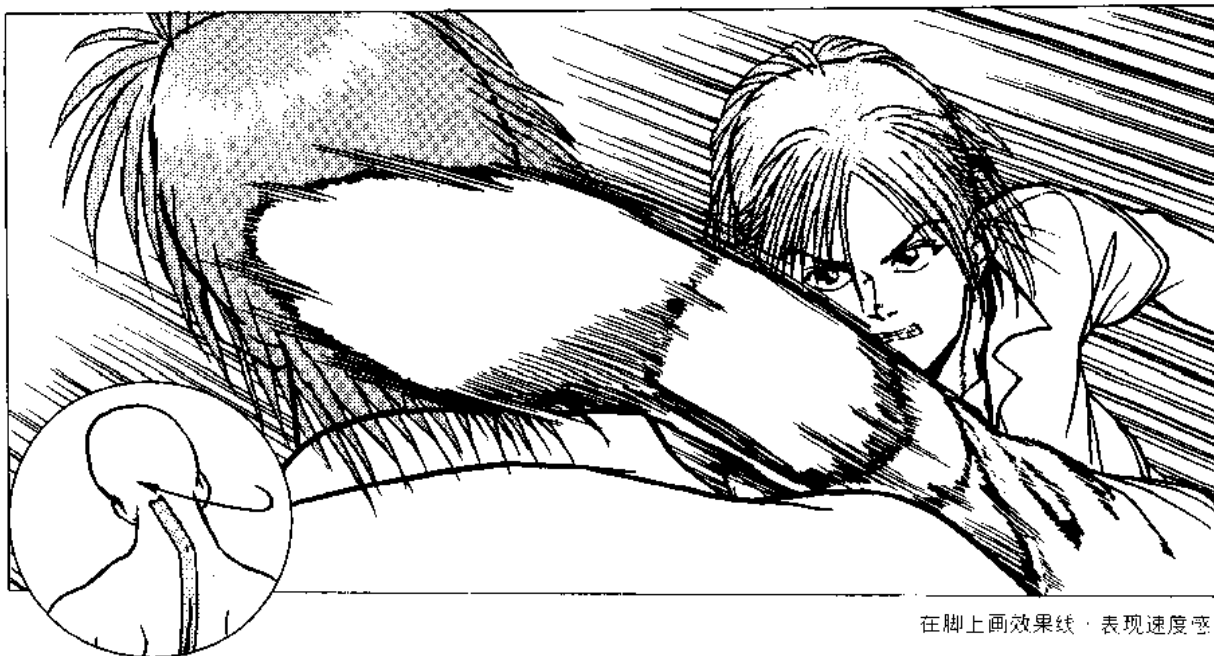


被踢的部位



曲线的效果线用于旋风腿，直线就用于上踢(前踢、前蹬等)



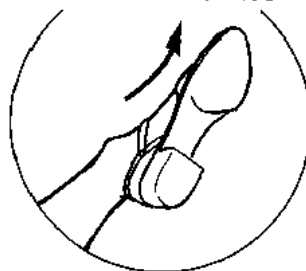


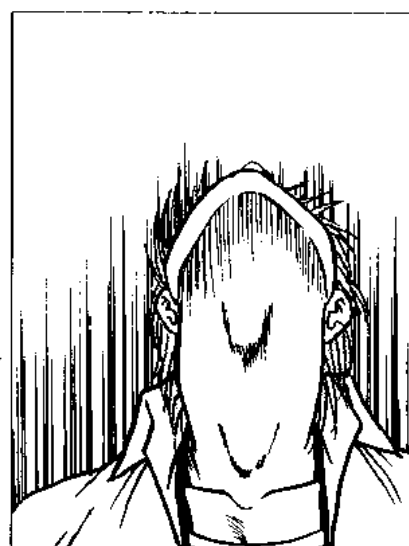
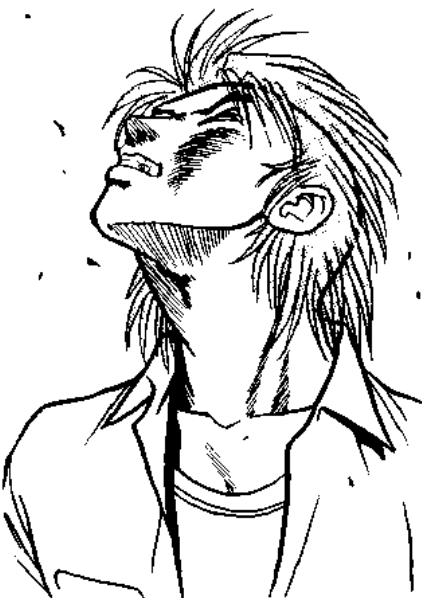
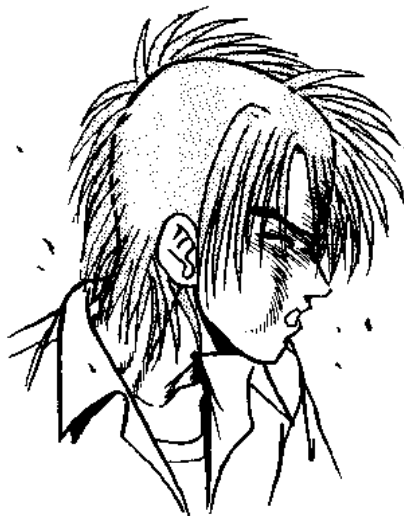
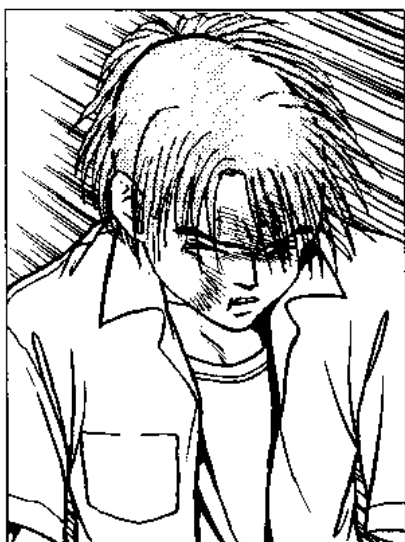
在脚上画效果线，表现速度感

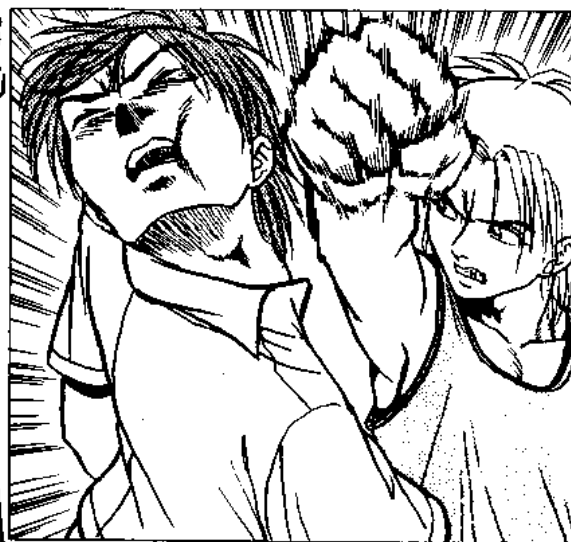
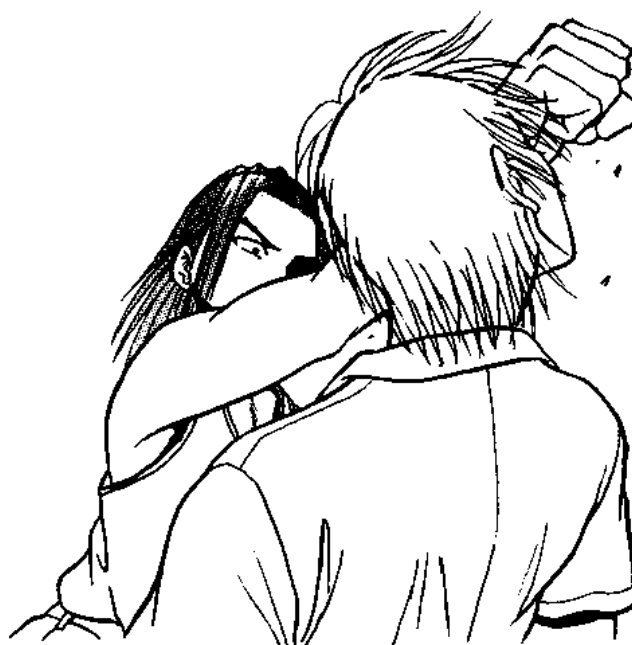
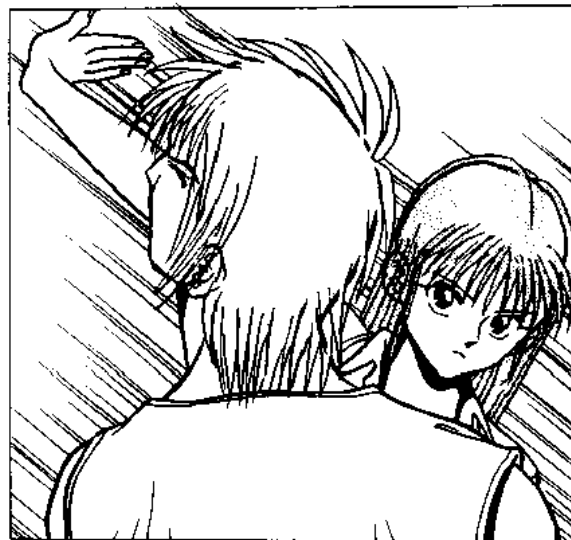


效果线画成弯曲，
表现脚后跟往下压

往上踢时，将脚背到脚趾
的线略作反曲，有锐利感



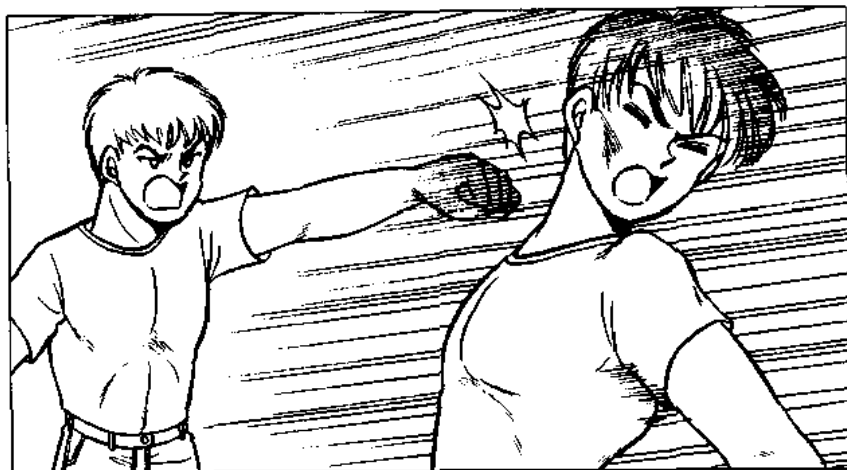




画出拳击感觉的诀窍

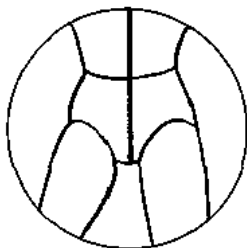
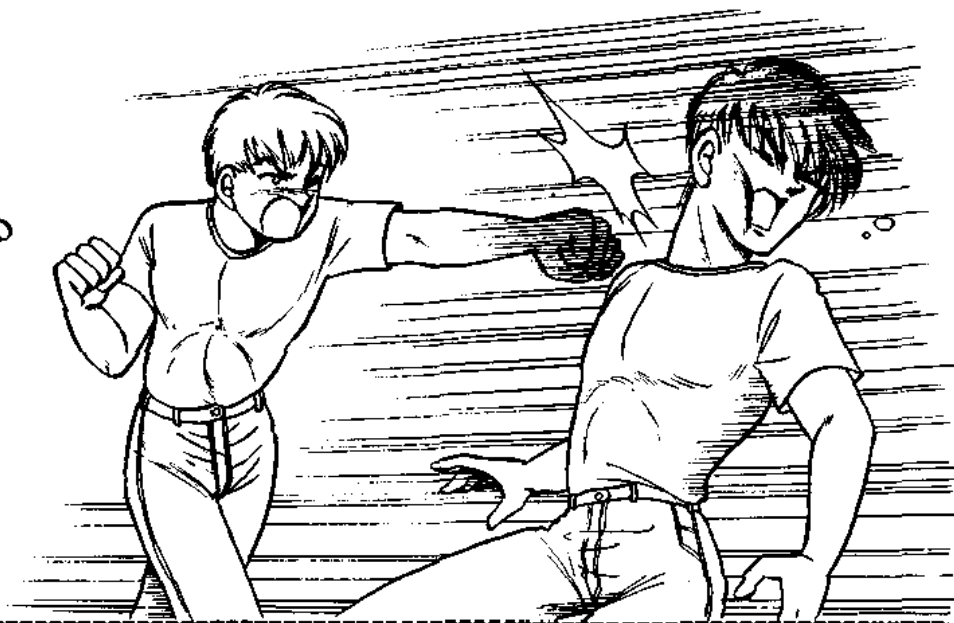
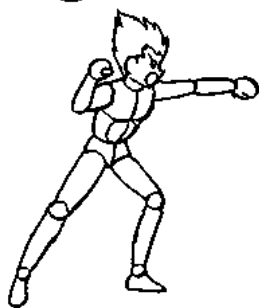
头、躯体和腰部同一方向(腰无动作)，不是拳击的姿势

×



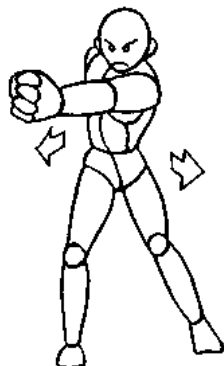
腰部扭转而向前倾，
拳击的状态才显出来

○

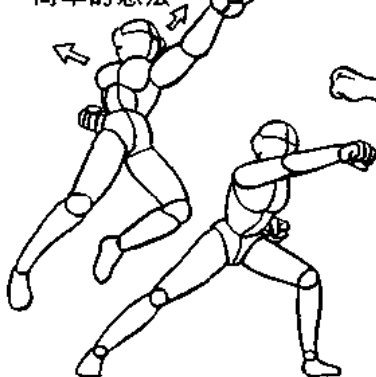


正面的腰

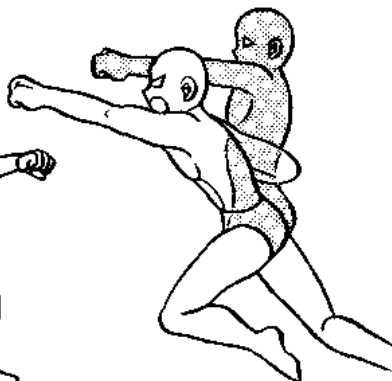
简单的想法



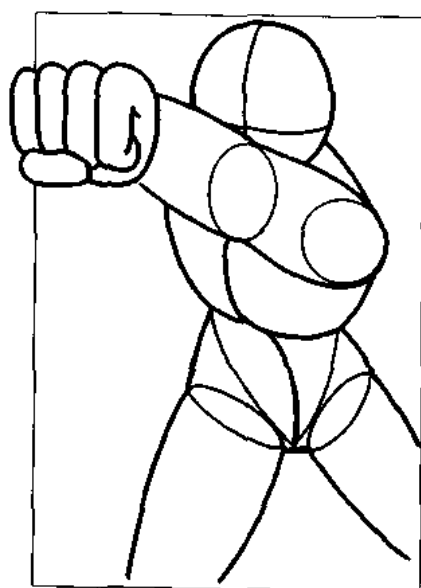
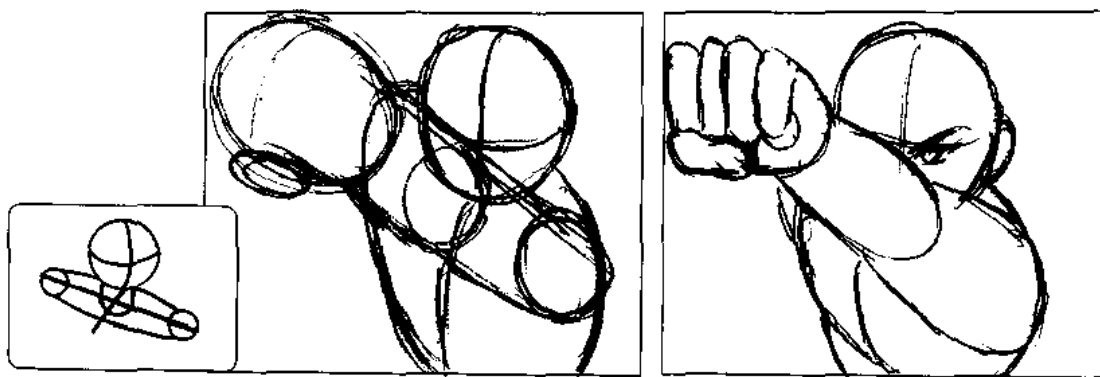
身躯朝向与腰部的朝向不同，表现腰部扭转



可以采用头部和腰部同方向或头部和上半身同方向的冲拳姿势



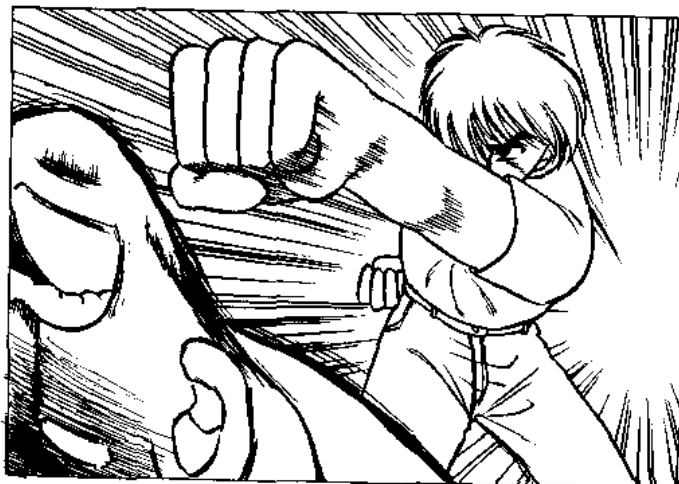
冲拳是用全身的力的动作，身体前倾，感觉到在拼命攻击



腰部的中心线朝向与胸部朝向不同



用反手拳也可以



收紧下巴，眼睛盯着对手的造型

掌掴

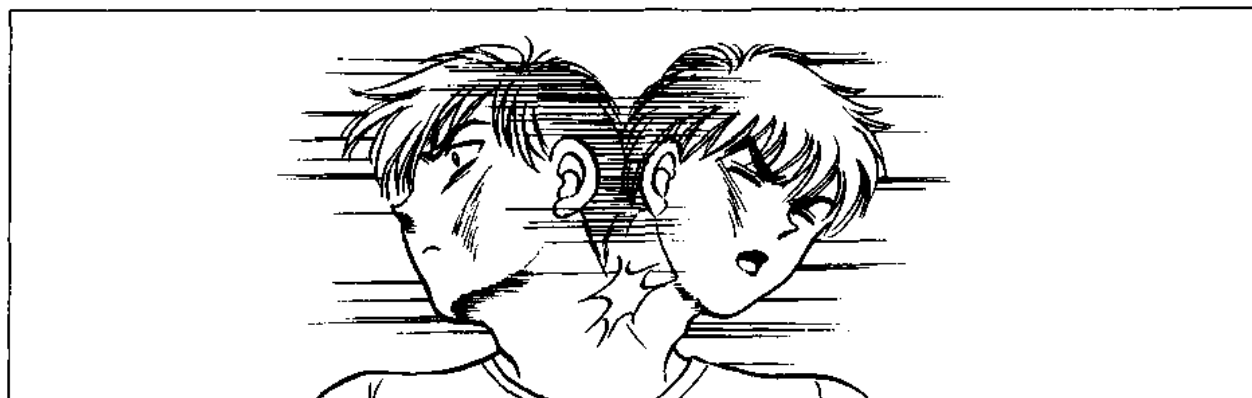
基本变化



掌掴的前后不太用力。颈部的线画得自然，身体便也自然



头发甩动表现出不意的掴打



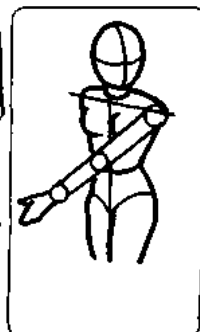
来回被掌掴，脸稍后仰



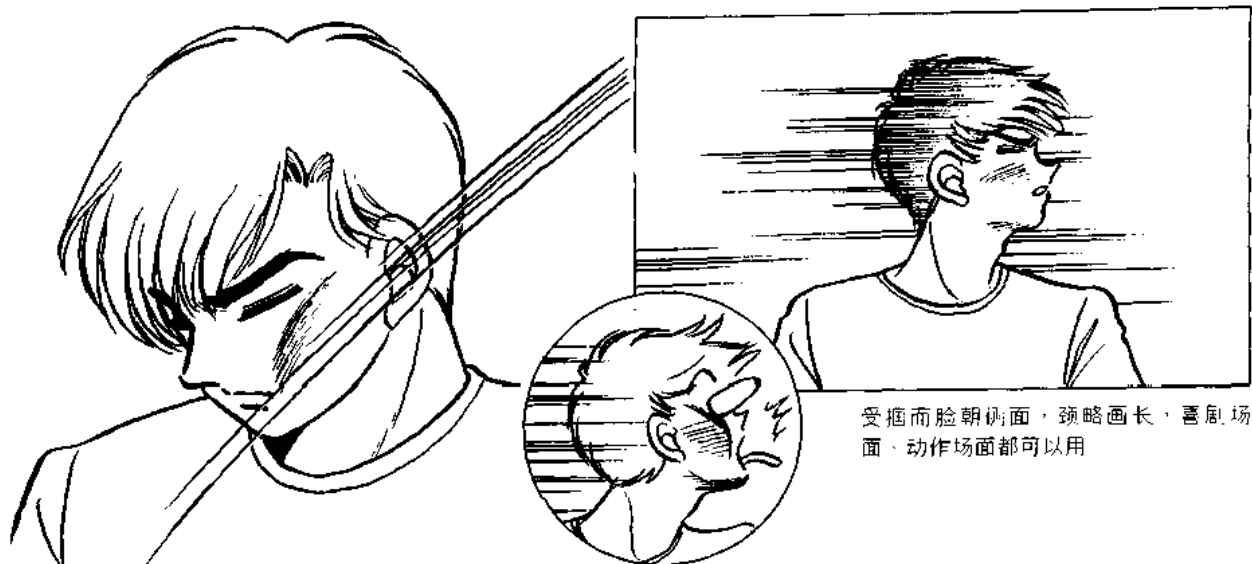
腰部扭过去的话，看起来是常被击打的人



腰部不怎么扭动，挥臂而掴的动作有气氛

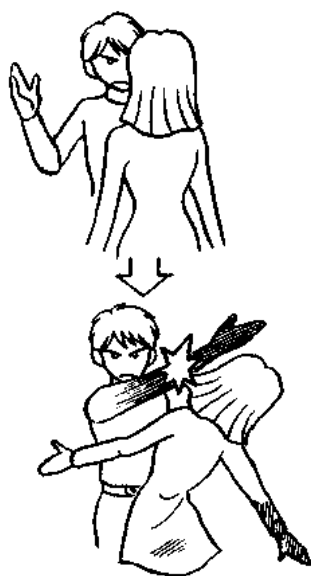


身体的中央线笔直，腰部不扭转

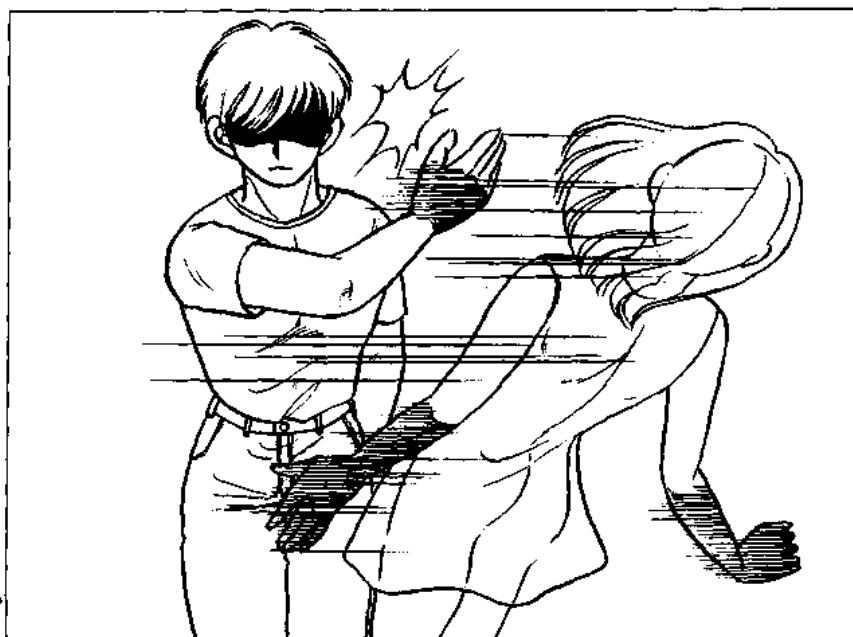


受掴而脸朝后面，颈略画长，喜剧场面、动作场面都可以用

由上而下的掌掴宜于加重气氛，脸朝下的表情强调深意



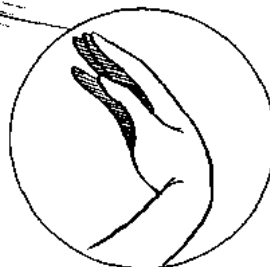
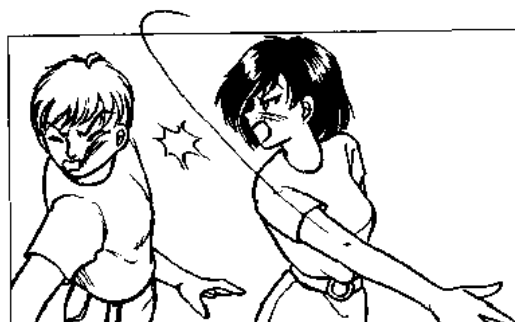
打击标记画在头部的原来位置



厉害的掌掴，受掴者脸部和身体保持原来方向向侧摔倒，这是跟一般的拳击、脚踢的不同处

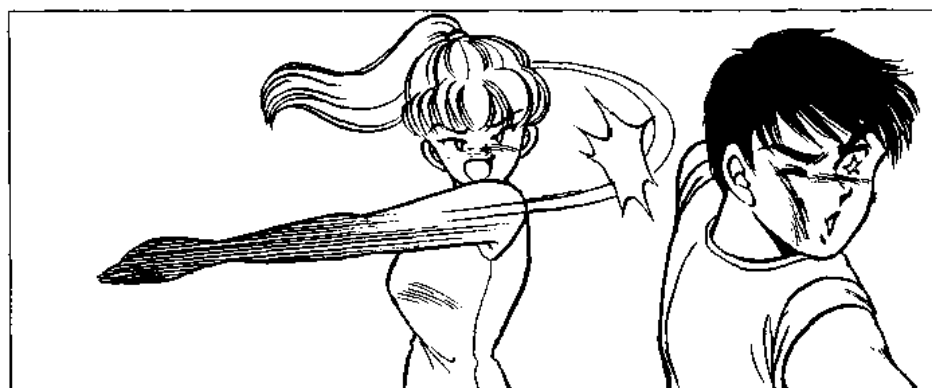
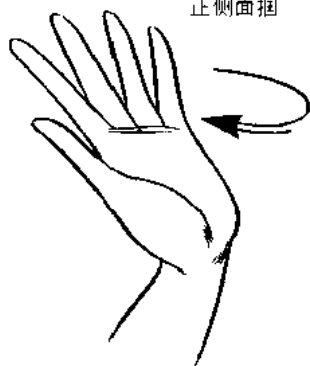
用掌掴打

从上往下掴

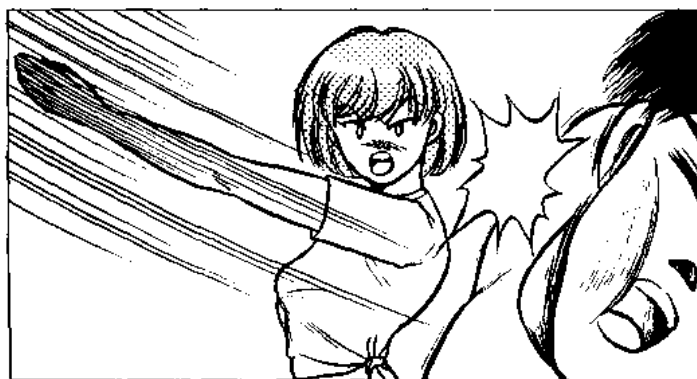


手腕自然反屈

正侧面掴



从下方掴



轨迹

下巴向上翘起，画出后仰的感觉



1.打之前——眼睛看着手掌



2.打中瞬间——一侧眼闭上，两侧闭上也行



3.被打时——受掴时肩部不算起，显得真实



4.之后——被手掌打歪的脸颊仍如原样

各种各样的掌印

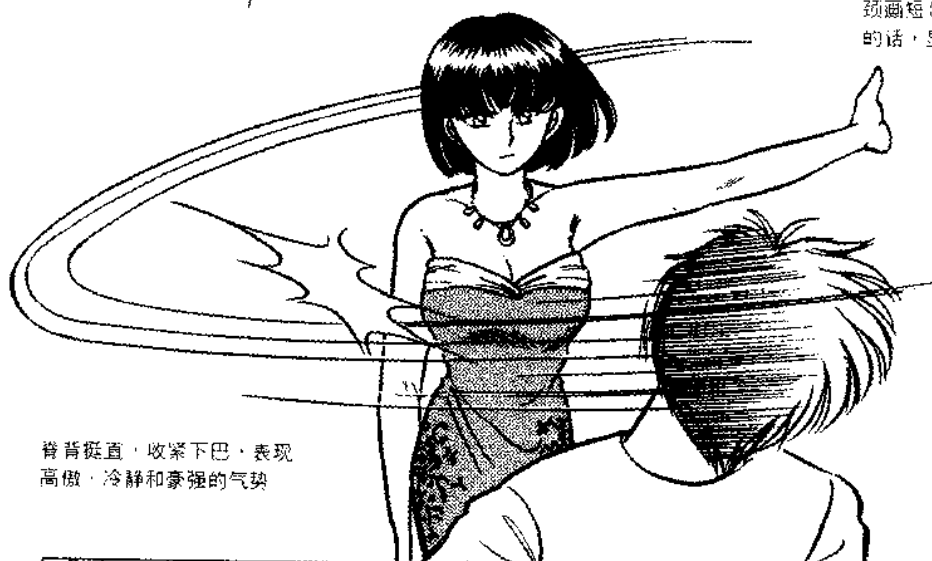


一般来说脸颊
会有少许红肿

用手背掴



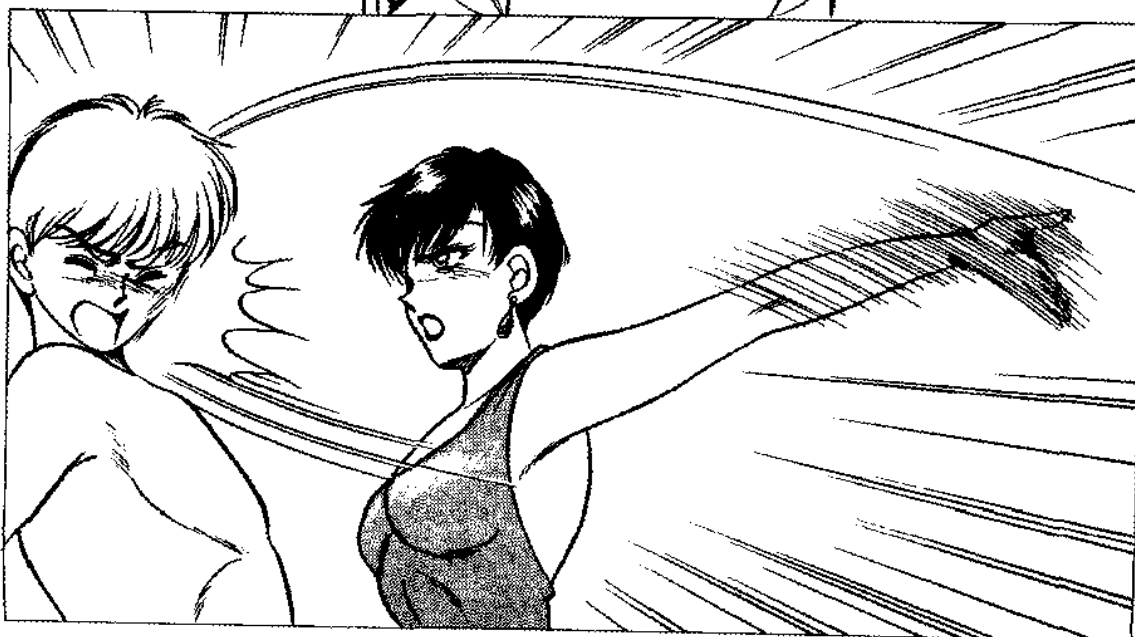
视画短(有点前俯角度,不露颈)的话,显得气势猛烈



脊背挺直,收紧下巴,表现高傲、冷静和豪强的气势



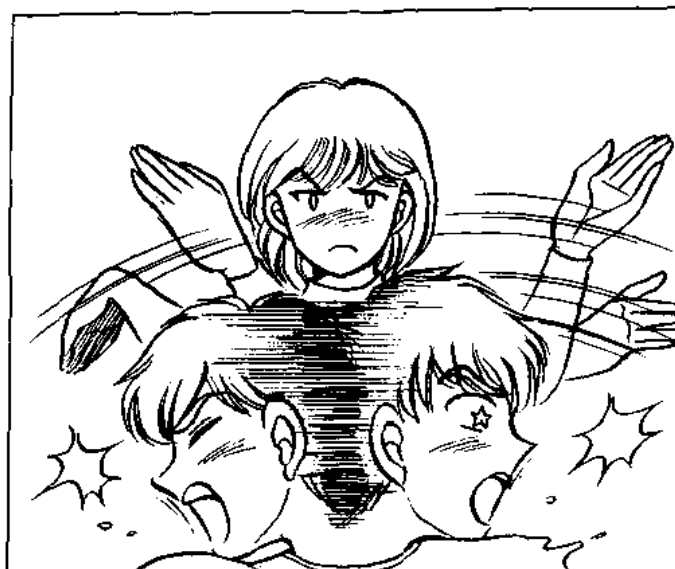
表现手法上,也有先露出戒指再打的场面描绘



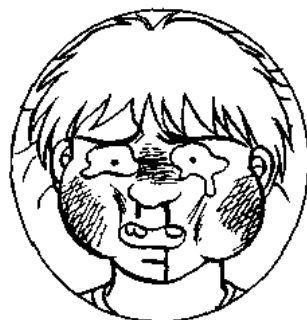
来回掌握



来回掌握时手腕的快拍形状



表现数量时利用击点记号和象声词



滑稽版：牙齿都掉了



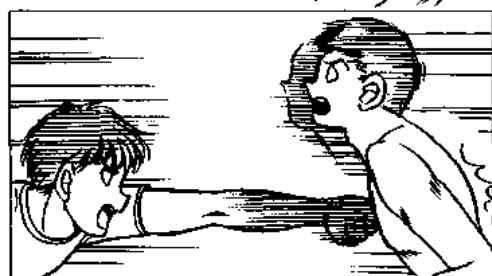
凝重版：部分红肿、嘴角破裂是一般表现手法

击打中部(胸部)

胸部与腹部不同，比较结实，给人厚重的印象，受击一方不太会大角度地曲折身体。



打中瞬间颈向前曲



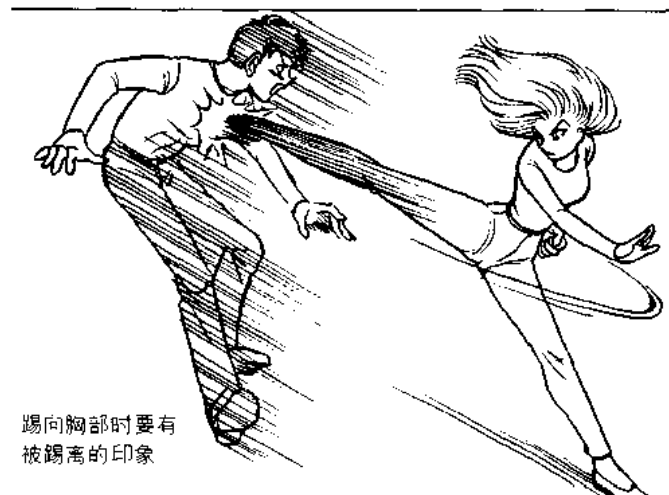
击中之后下巴向上翘起，显出速度感



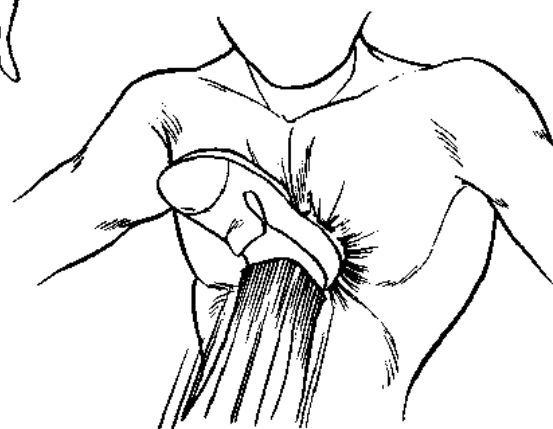
被击倒时或后挥，或像蹦起一般



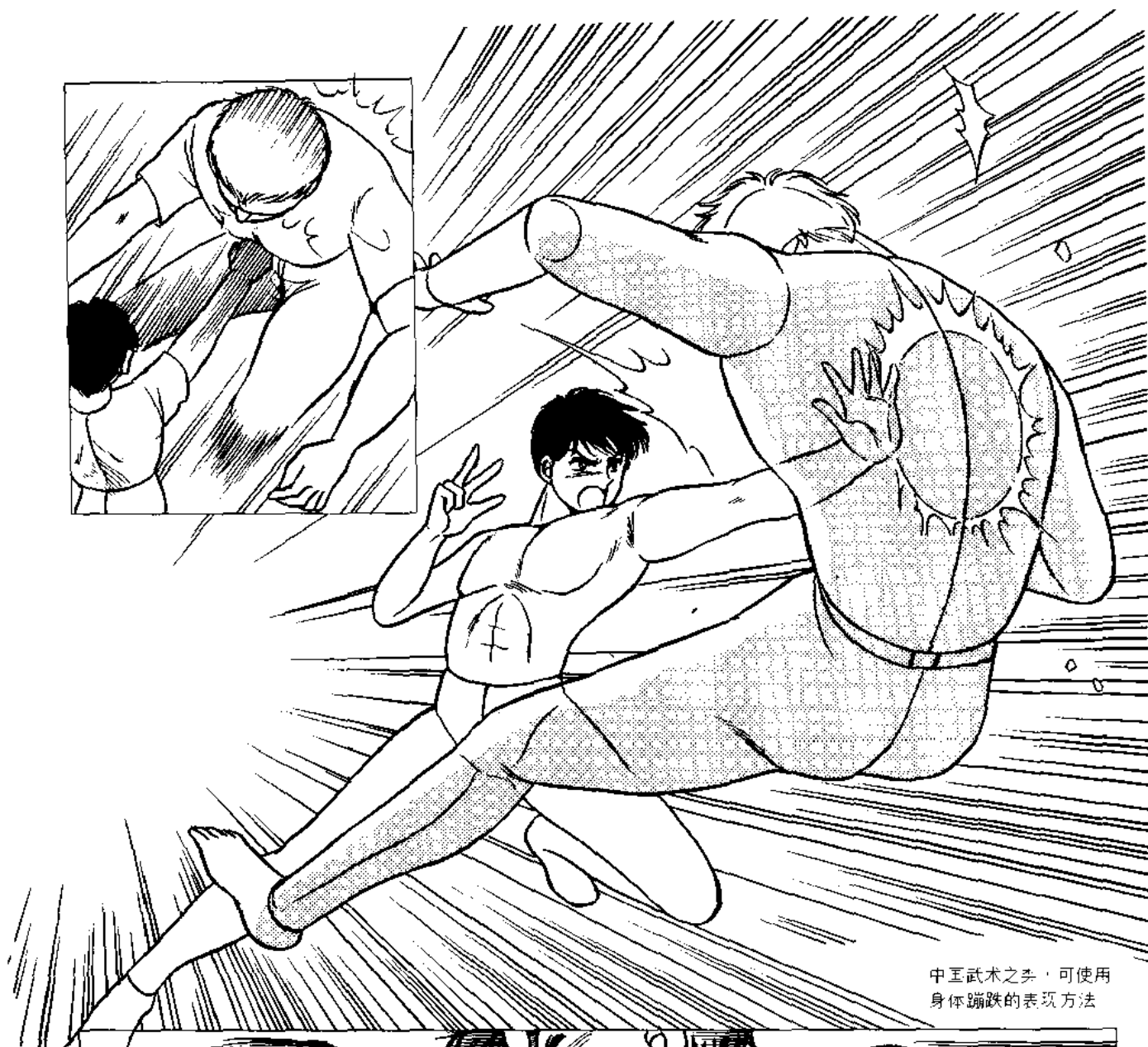
采用刹的动作时手指并拢



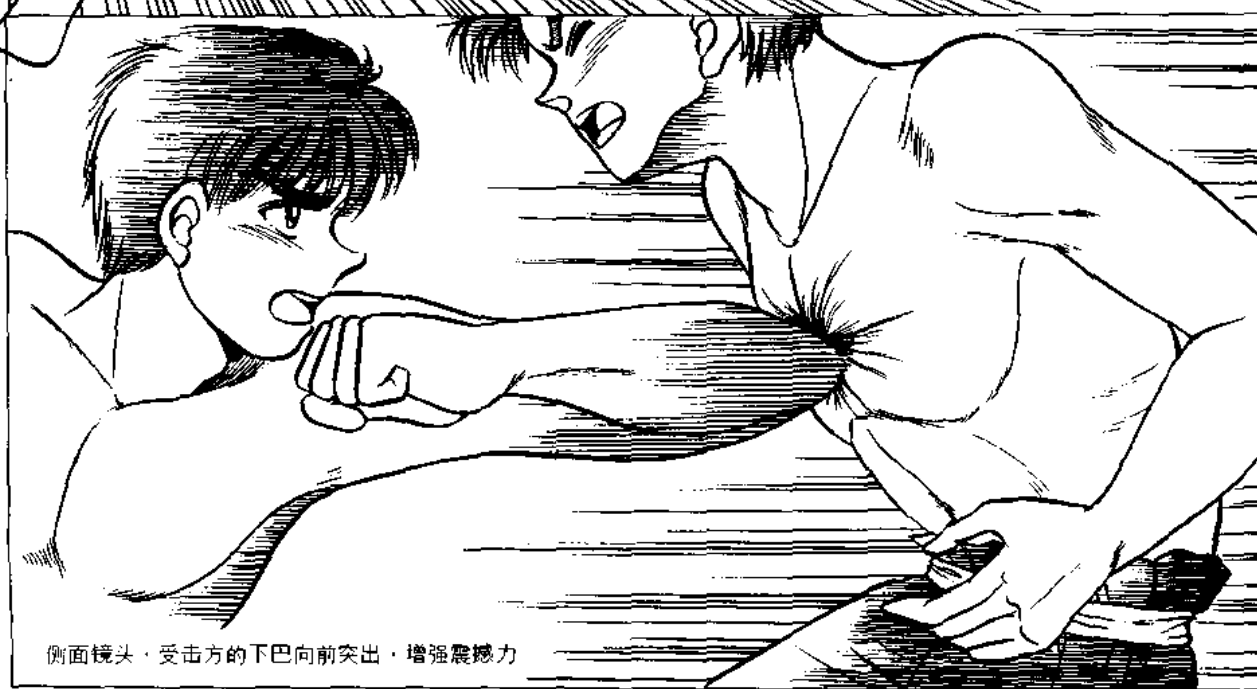
踢向胸部时要有被踢离的印象



蹬入胸部时骨头折断



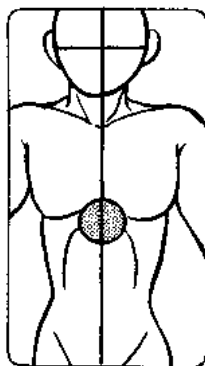
中国武术之姿，可使用
身体蹦跳的表现方法



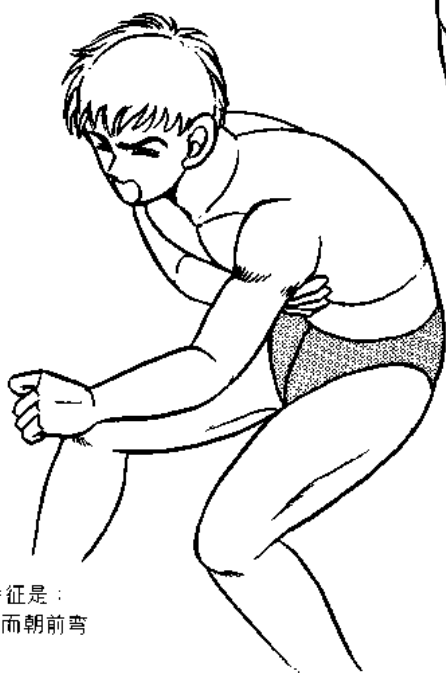
侧面镜头，受击方的下巴向前突出，增强震撼力

攻击心下部位和腹部

心下属中部，
腹部属下部，
在漫画中受击
方的刻画方式
基本一样



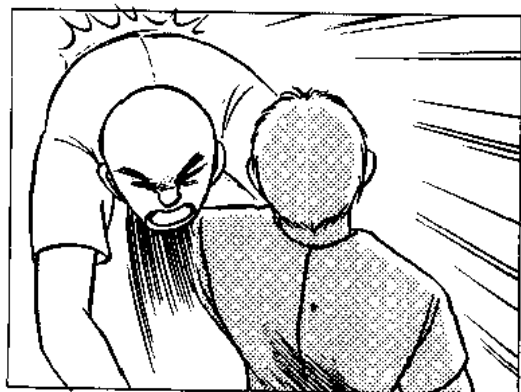
拳头陷入腹部时
关键是画上褶皱



受击方的特征是：
1. 身体曲折而朝前弯
2. 背部圆拱



膝盖撞的动作



攻击方多数只用效果线表现



俯瞰的角度，看到
受击方的背部，显
出攻击者强劲有力

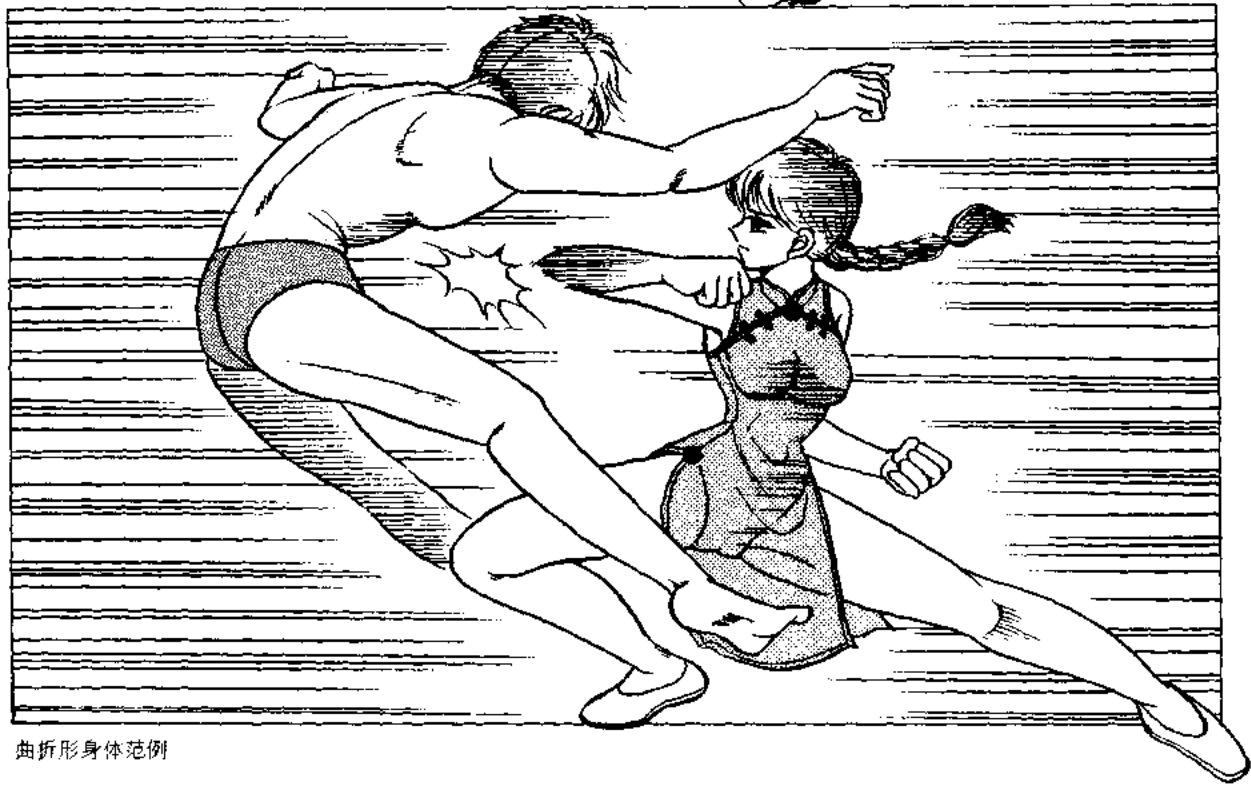
受击打一方身体呈曲折形，宜于任何对腹部的攻击，包括脚踢、头撞、竹刀、木刀或硬球急击等



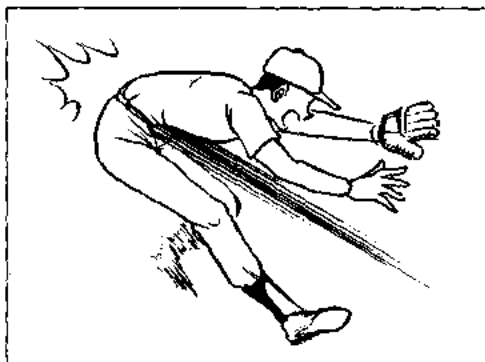
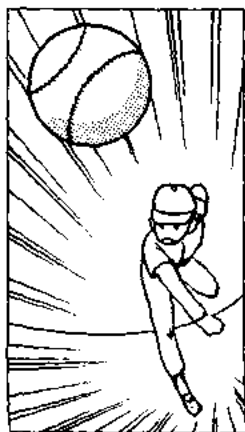
腹部中招，手臂从两侧朝前伸

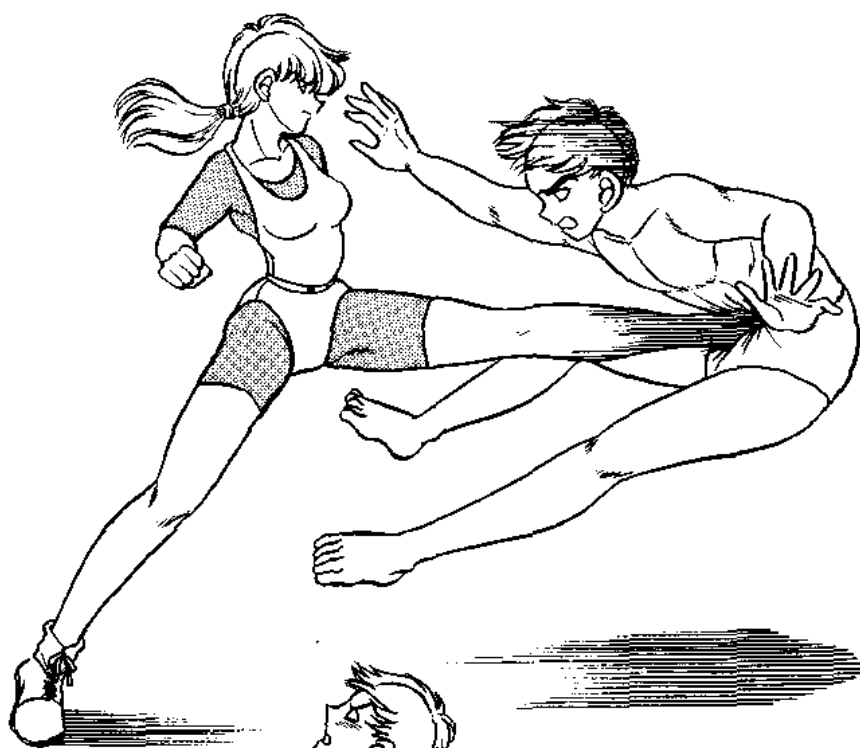


下巴向上翘也可以



曲折形身体范例



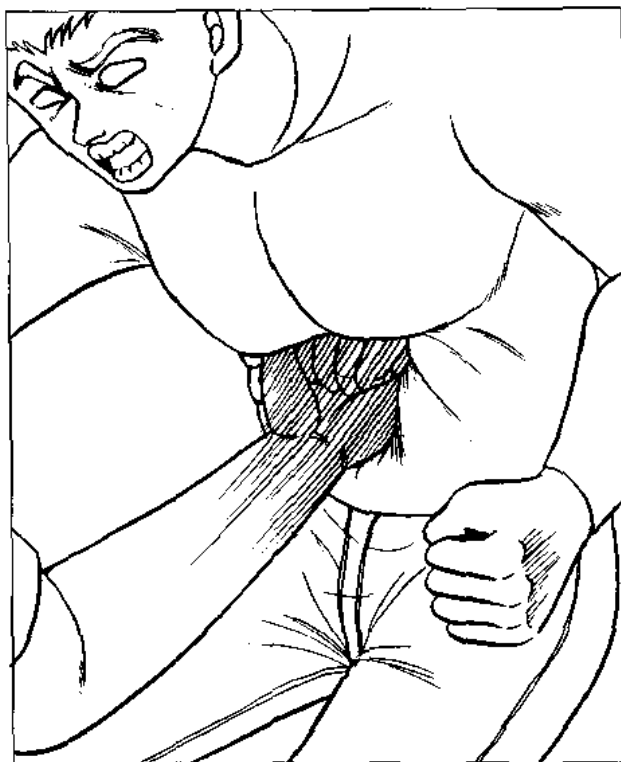


被击时两脚分开

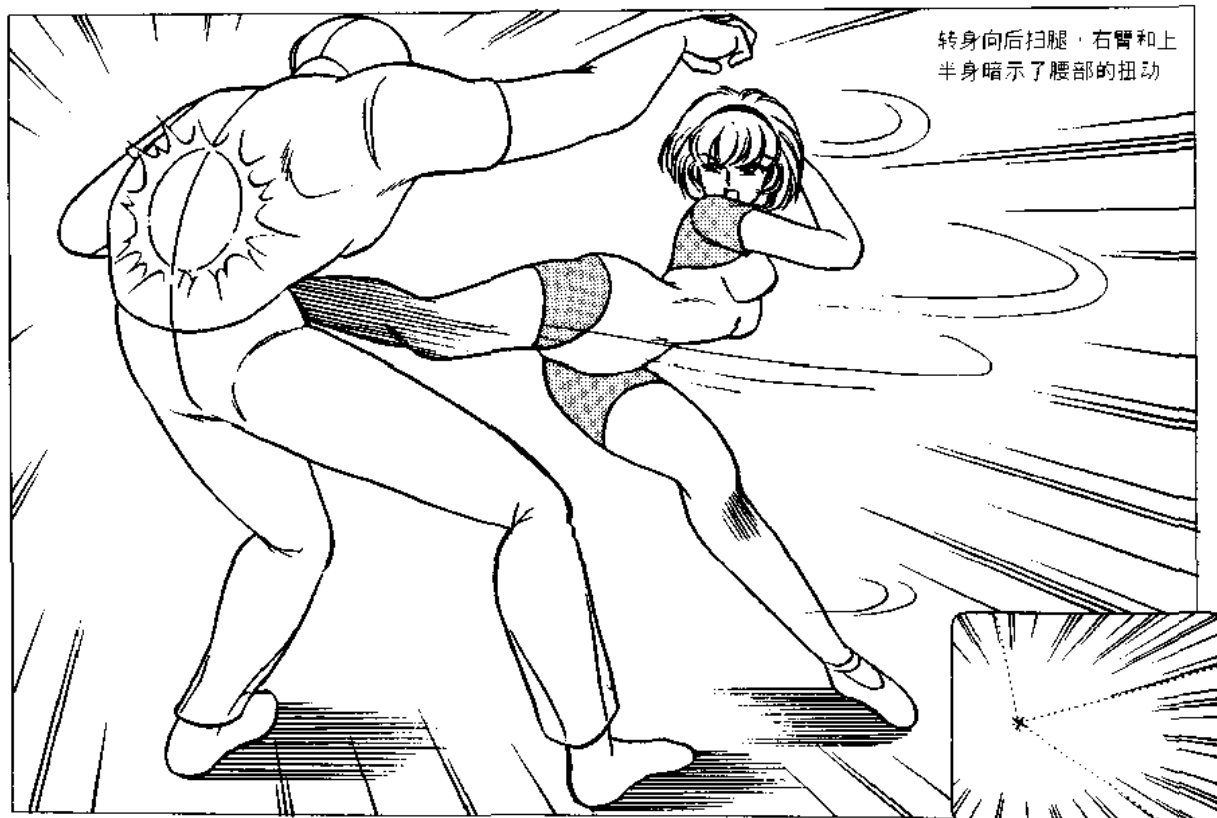


下巴向上翘，显示身上的
击力很重，感觉如时间停顿

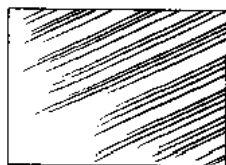
俯视的镜头，由于身体朝前弯，打
在腹部的拳头部分隐没于胸膛下



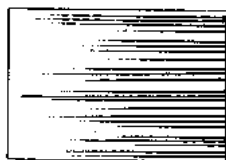
心下处很柔软，即使普通人的
拳头打下去也会陷进去



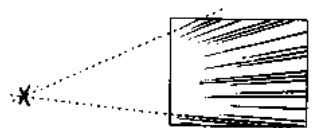
效果线的变化



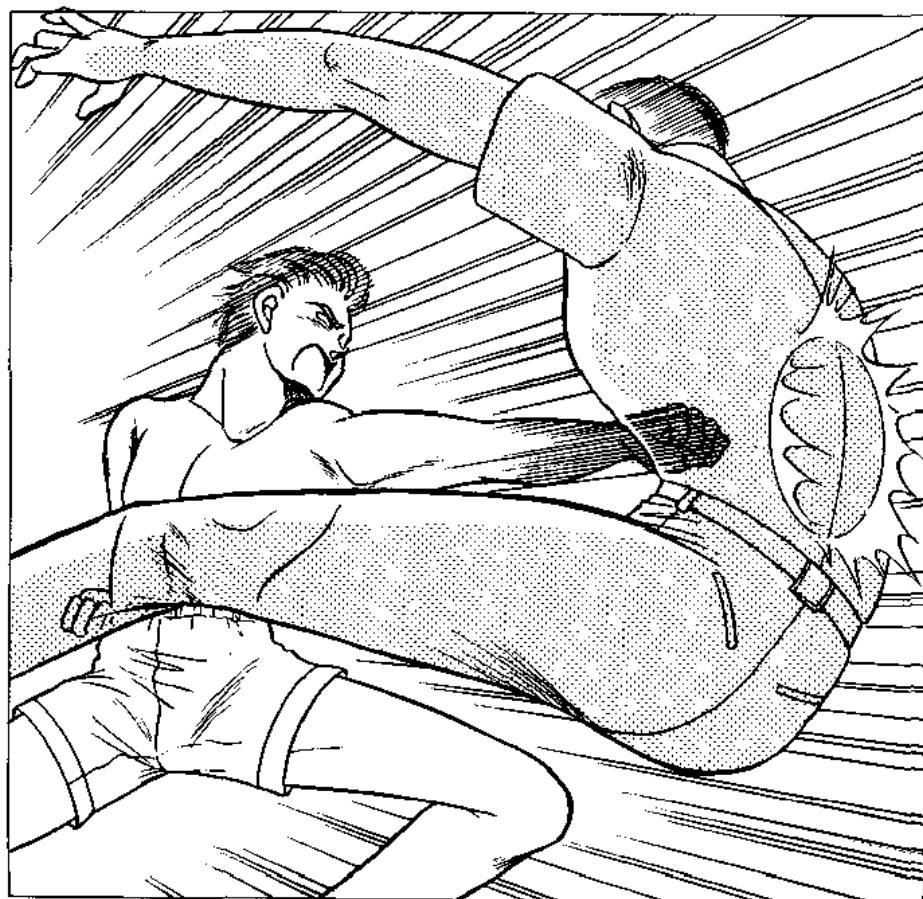
平行线1型



平行线2型



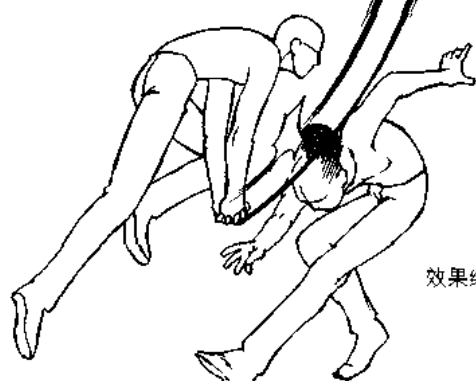
收敛线型(远处取消失点)



攻击向前扑的对手 (劈打下来)



双手合拳，以掌丘和手腕到手臂之间的部分为中心打下去



效果线用从后到头的曲线

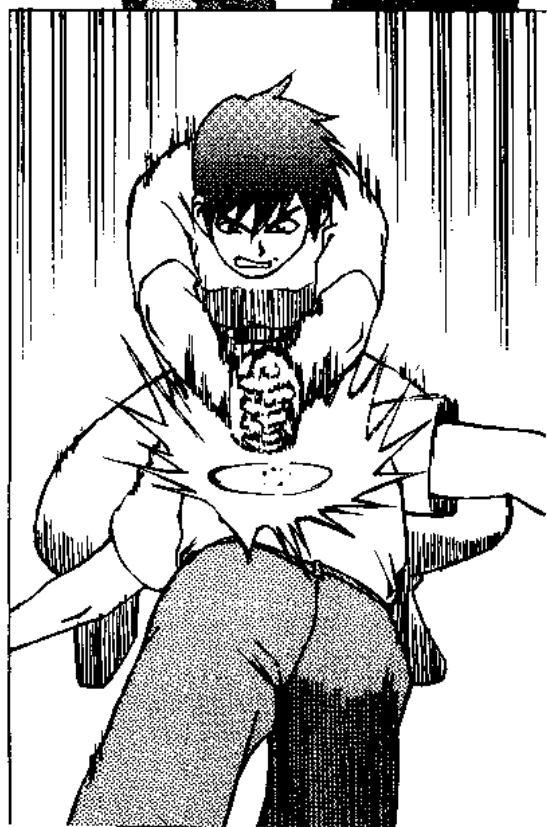
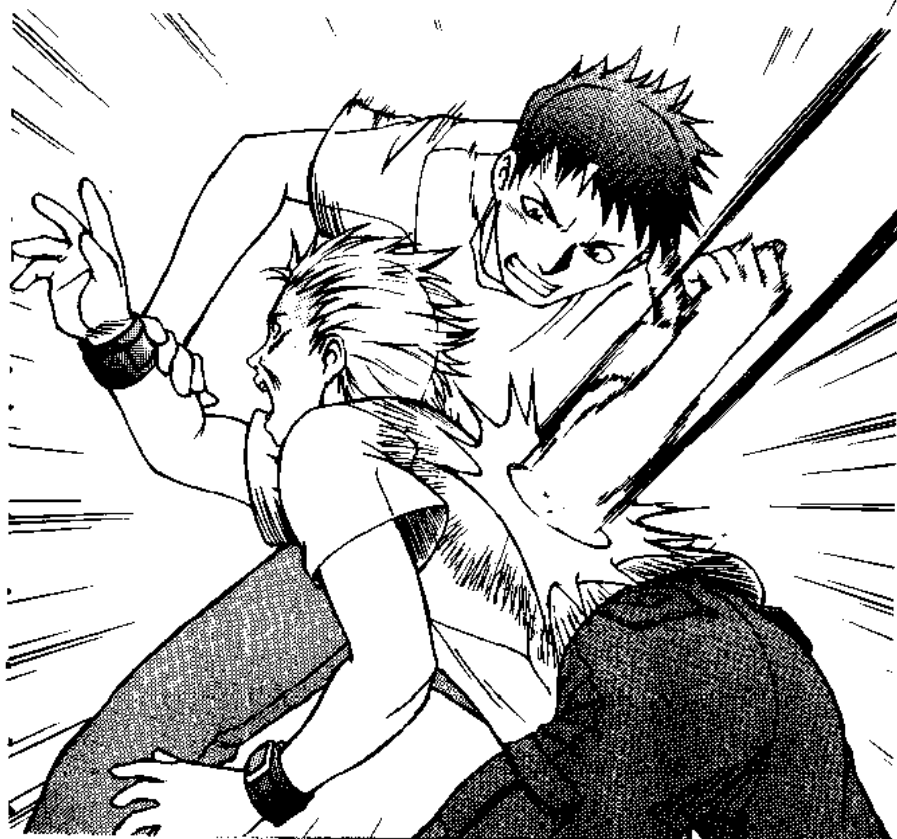
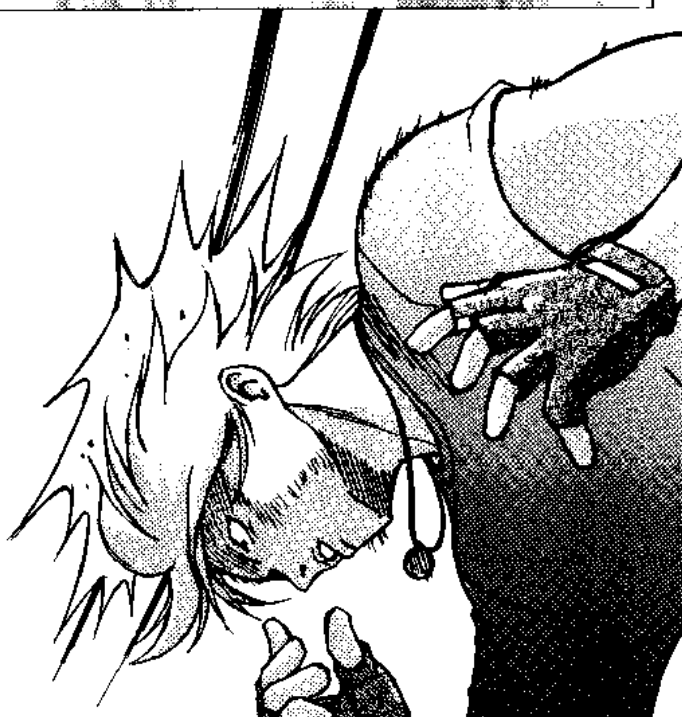
劈打下来时的各种手形



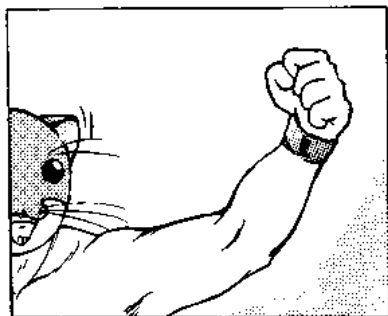
无论拳、肘、掌，场景基本不变



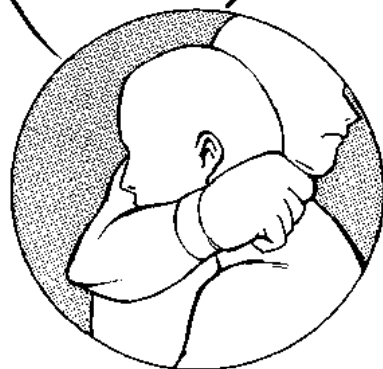
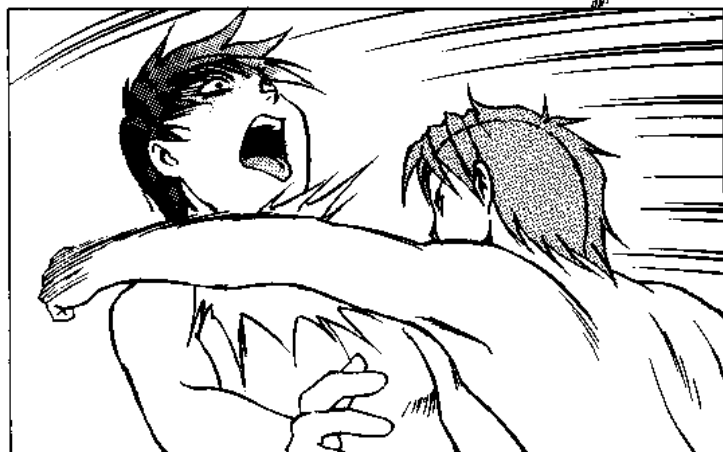
腿不画也行



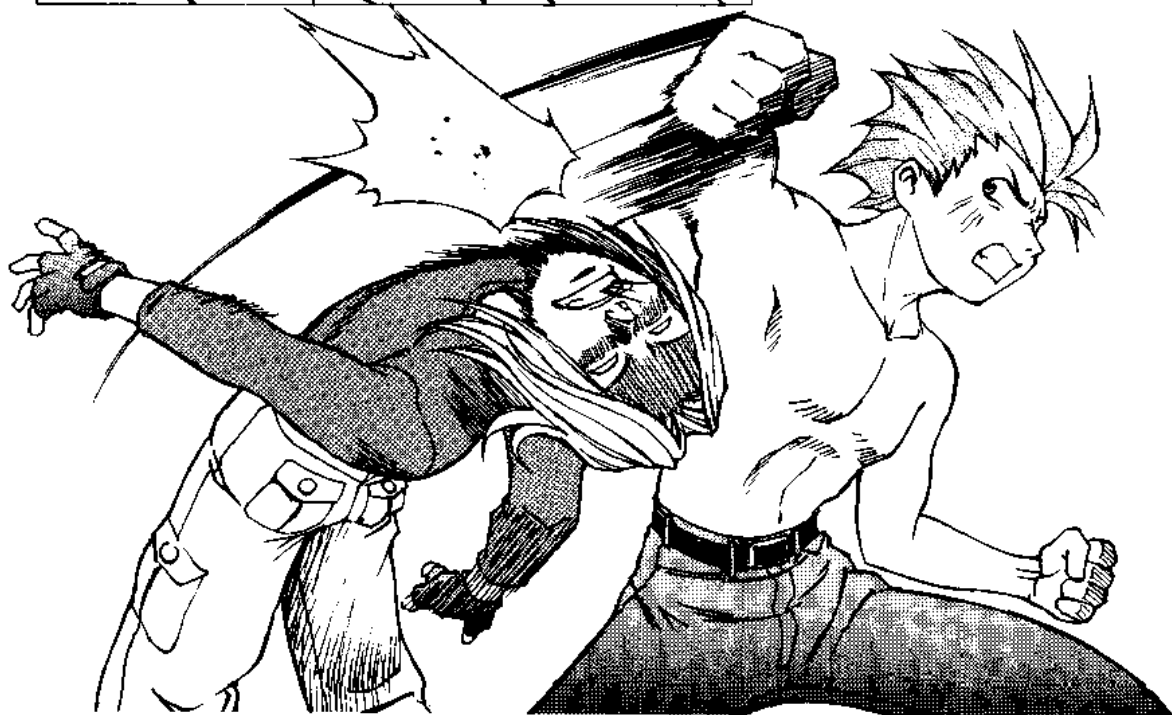
挂击

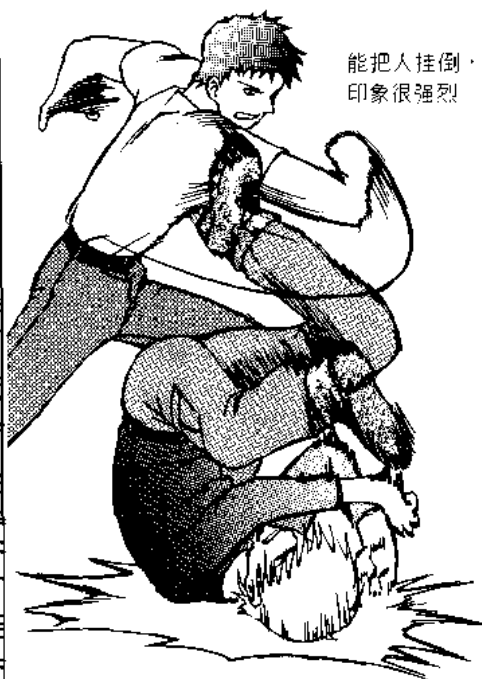
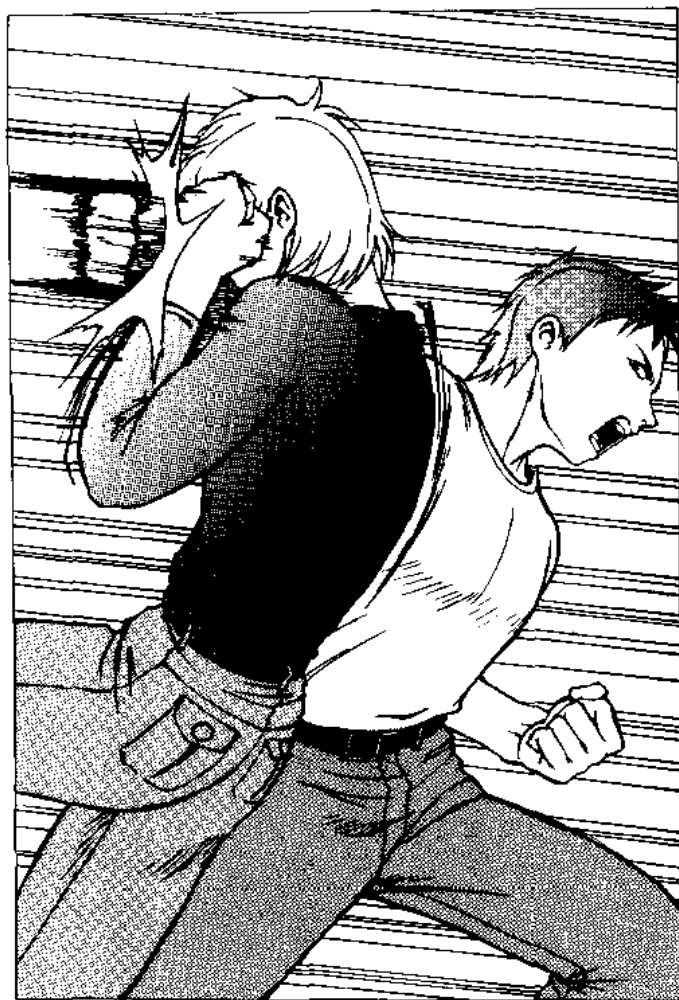


主要是用肘部到手的前臂部分挂打
对手的颈或胸

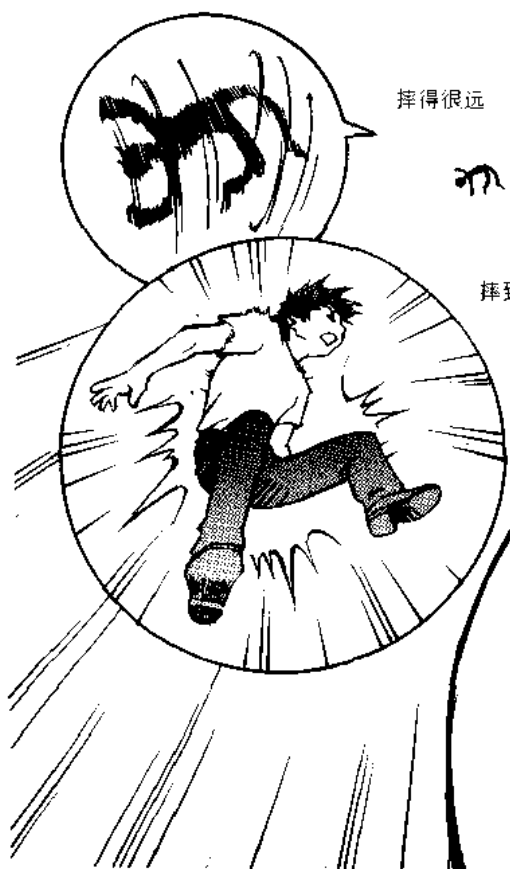


挂击的动作瞬间，拳头捏紧和手腕扭转





能把人挂倒，
印象很强烈



摔得很远

摔到墙壁的情形

在漫画中，也有用臂抄住
颈而把敌方摔出去的画法

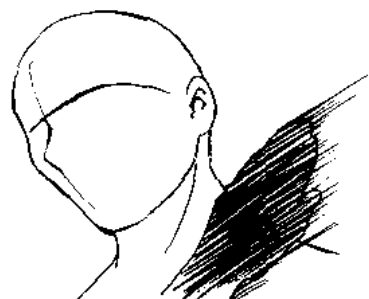


剝掌

这种掌法多用于劈向后颈的椎骨或咽喉处。



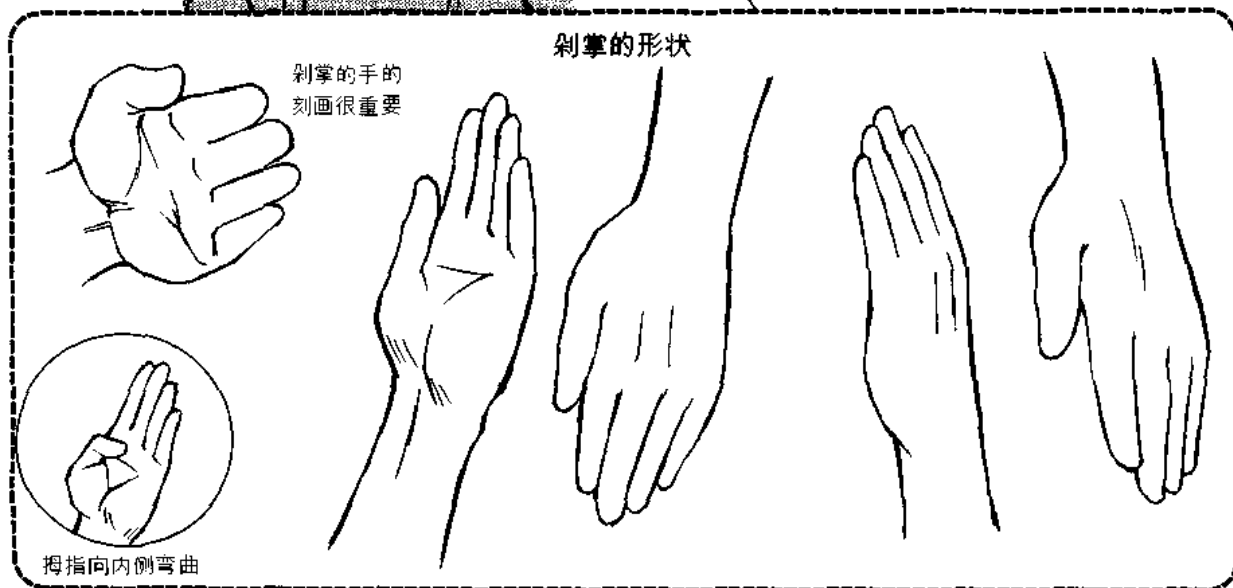
先画出手的形状



用效果线和阴线完成



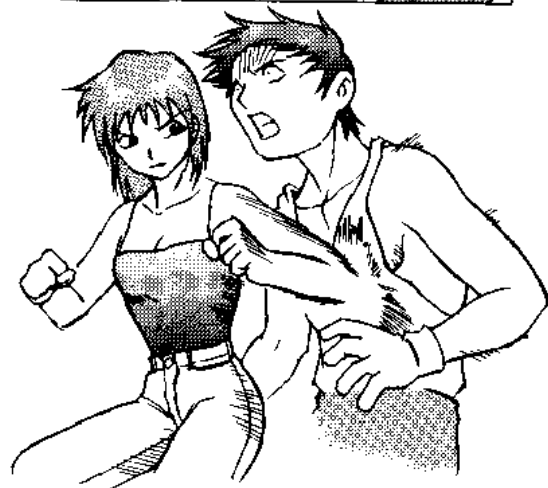
采用正面角度时，受击一侧的肩部上抬



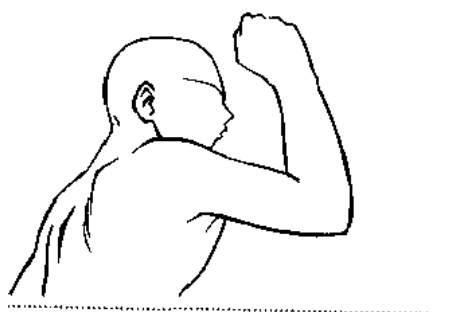
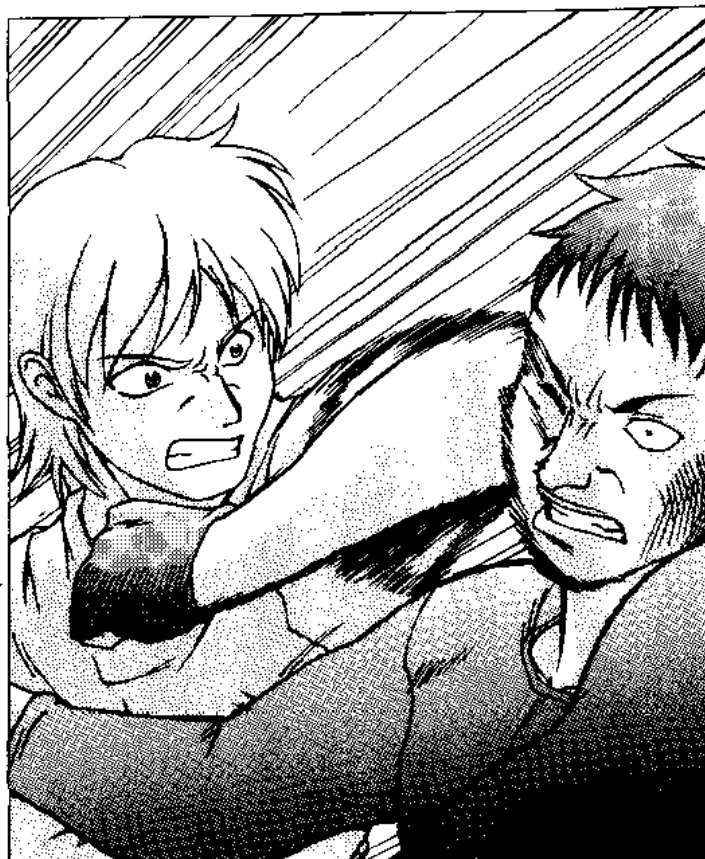


肘和膝

肘击



沉腰转体，强力的技击性手腕拧起，
和一般的肘部打法有别

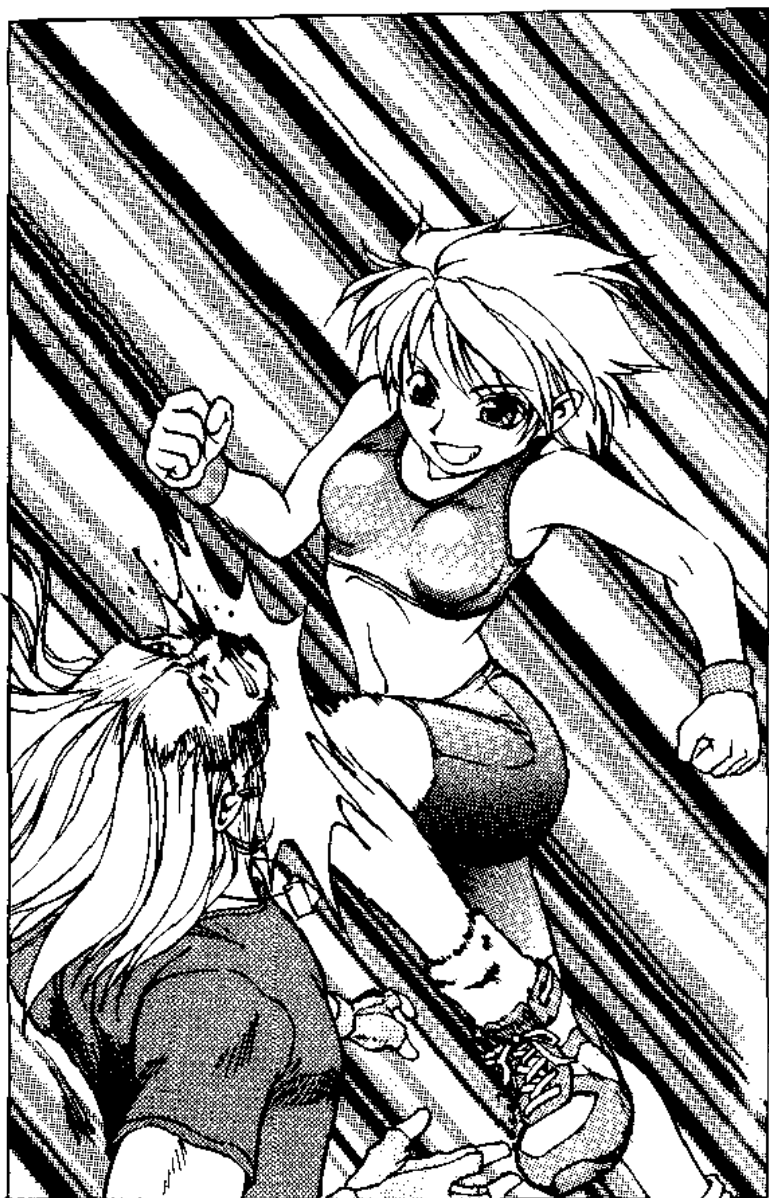


屈肘成直角或锐角的
角度也行，可用于攻
击或防守的场景



肘下击时要考虑身体的配
合，想像肘部是否落下，或
沉腰、蹲身等

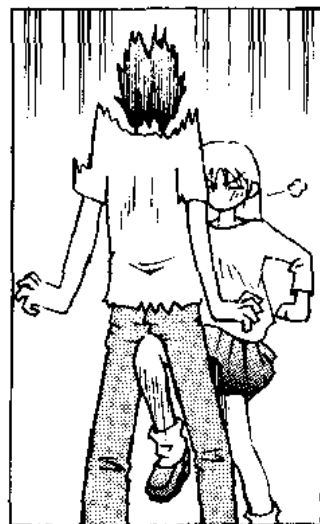




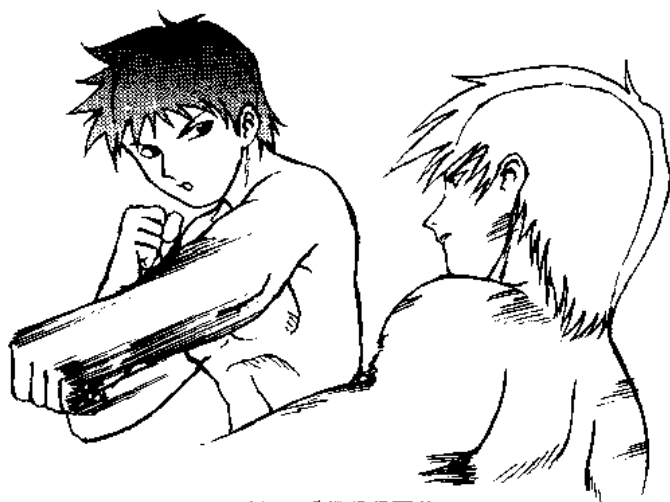
用膝撞击对方下巴时，对手下巴应为膝所带动



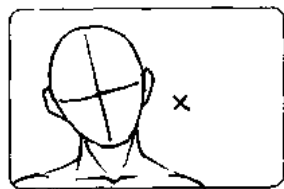
用膝撞击时身体各部分有动作，按箭头方向而动时，包含扭转的动作



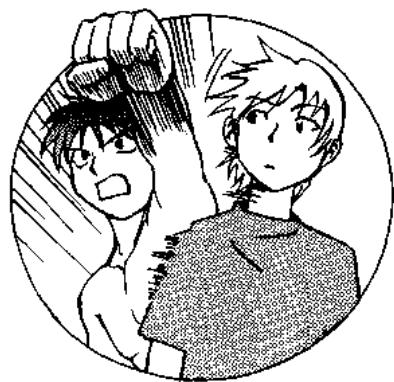
挡避



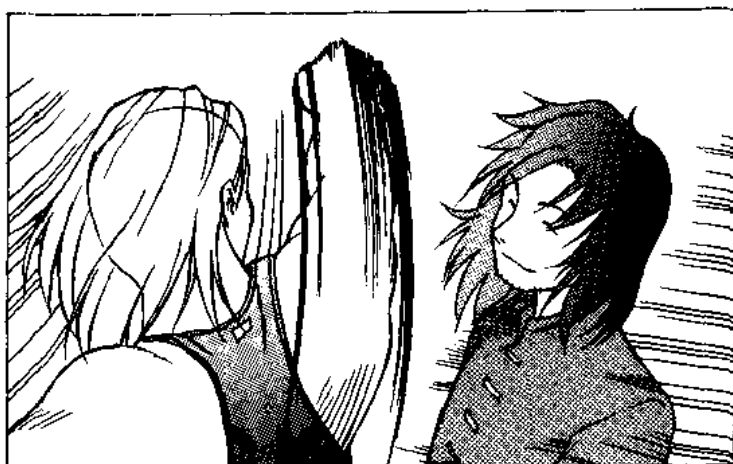
攻击方的目光即使在对手躲开后仍紧紧盯着目标，这样也暗示对手是个“好打之人”



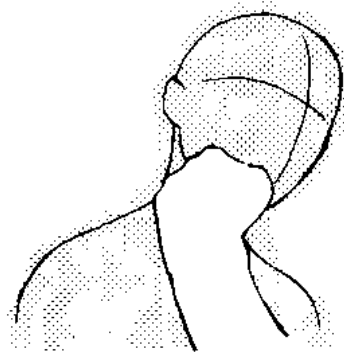
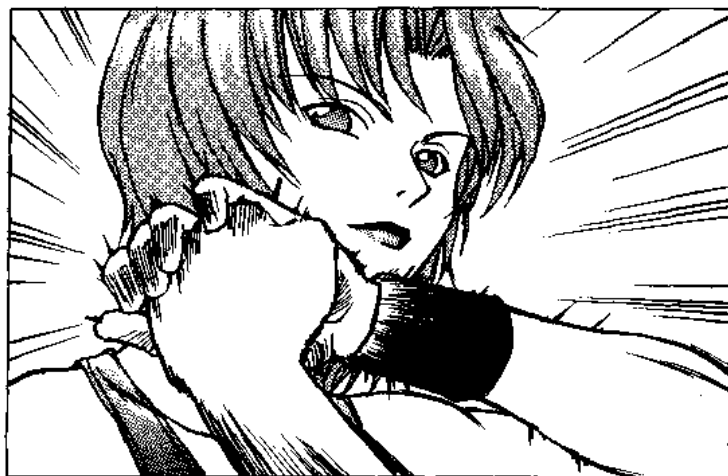
头部歪过一侧，身体略横移表示闪避动作



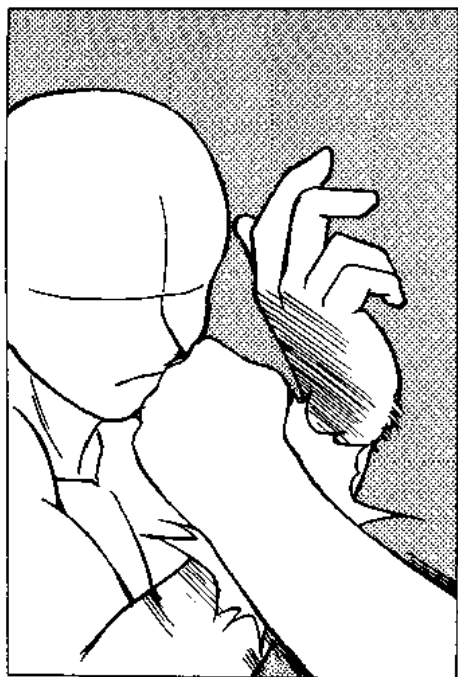
预先知道拳头打来的对手看起来像是门外汉



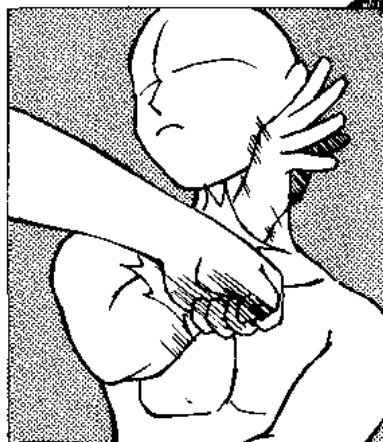
闪避姿势越不像蓄意的就越好，只靠头发和衣服的一点飘动来表现



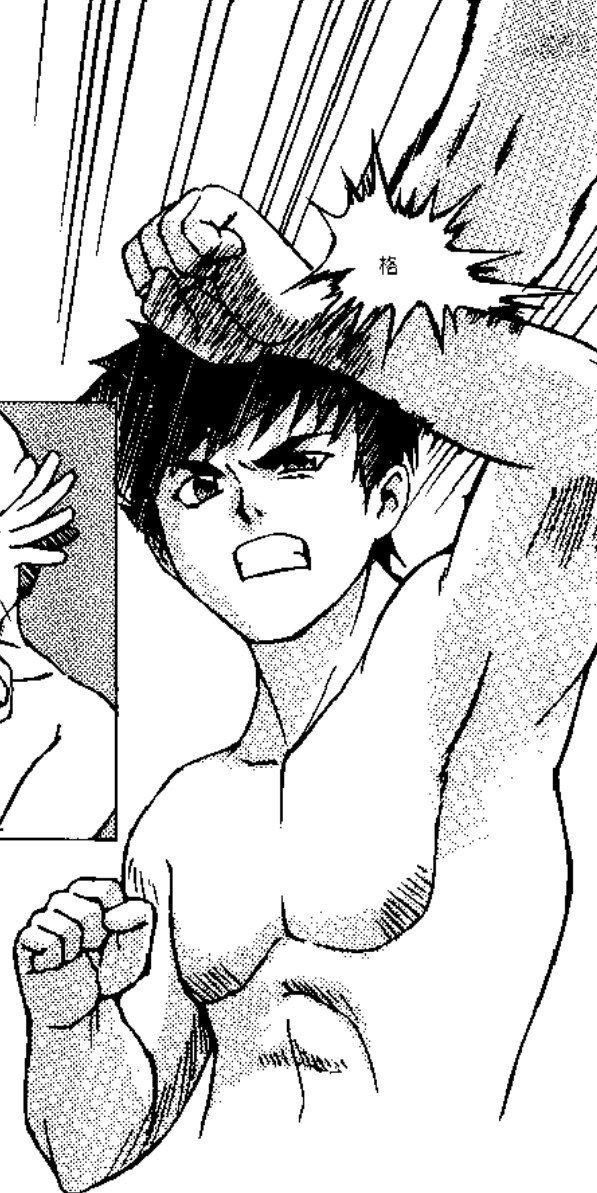
挡开拳头时，可用手掌格开或擒拿对方之法，要点是先不要想着抓住的动作，画出朝受击方脸部打击的拳头



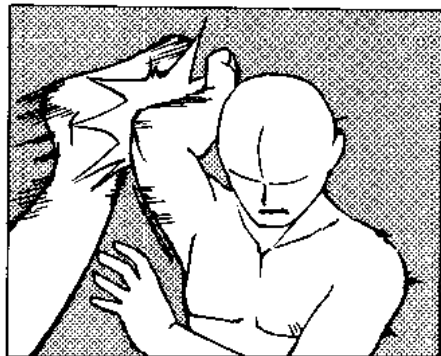
防守、防御的构图



拦



挡



擒拿

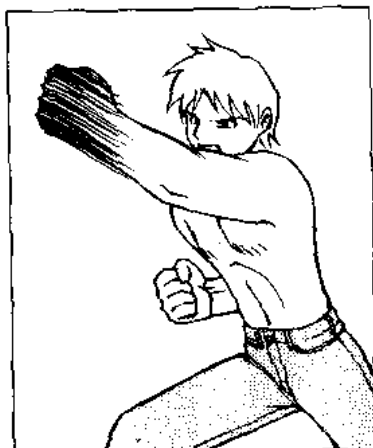


飞身冲到对方身旁

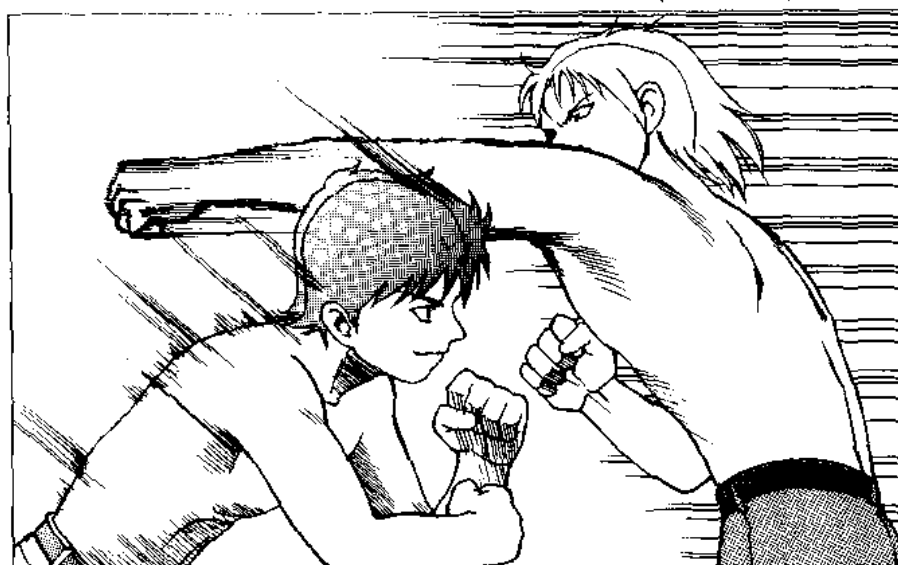
闪避场面的画法

1. 先决定攻击方的姿势，定出攻击的轨迹。
2. 根据攻击轨迹画出闪避的角色。

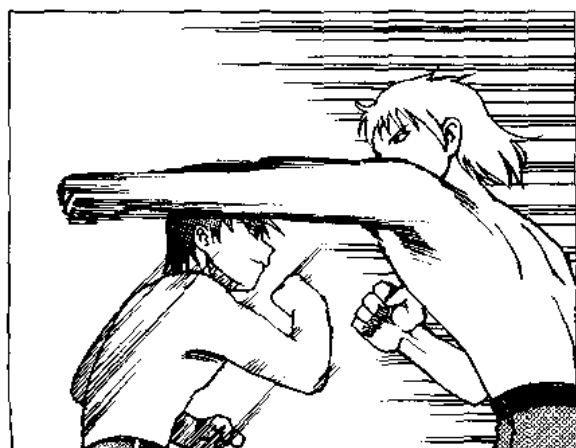
画受击方的姿势，
找出受击的情况



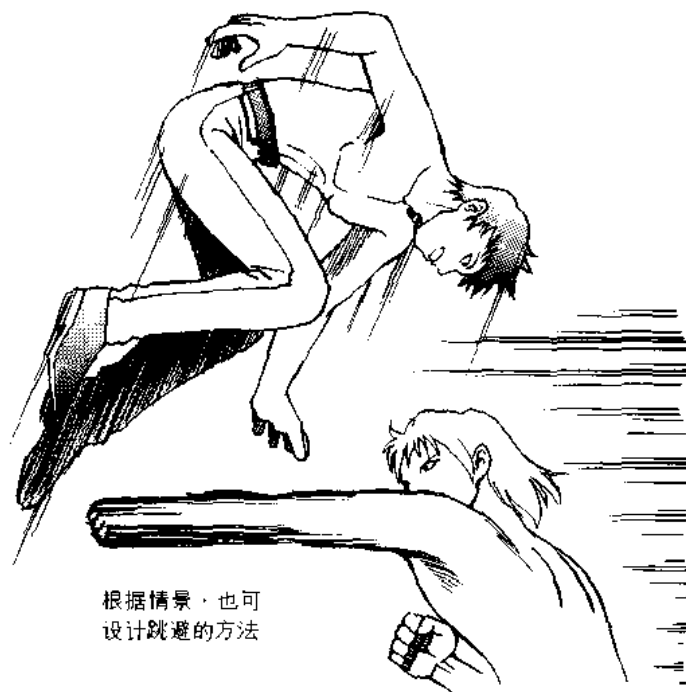
在拳头的轨迹上，画出能躲得开的姿势



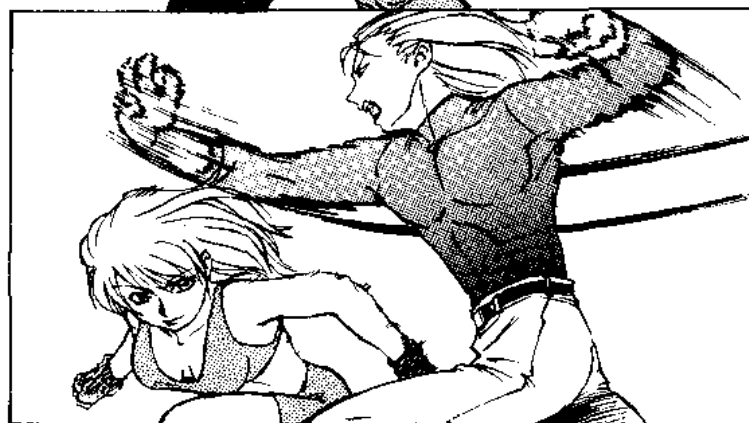
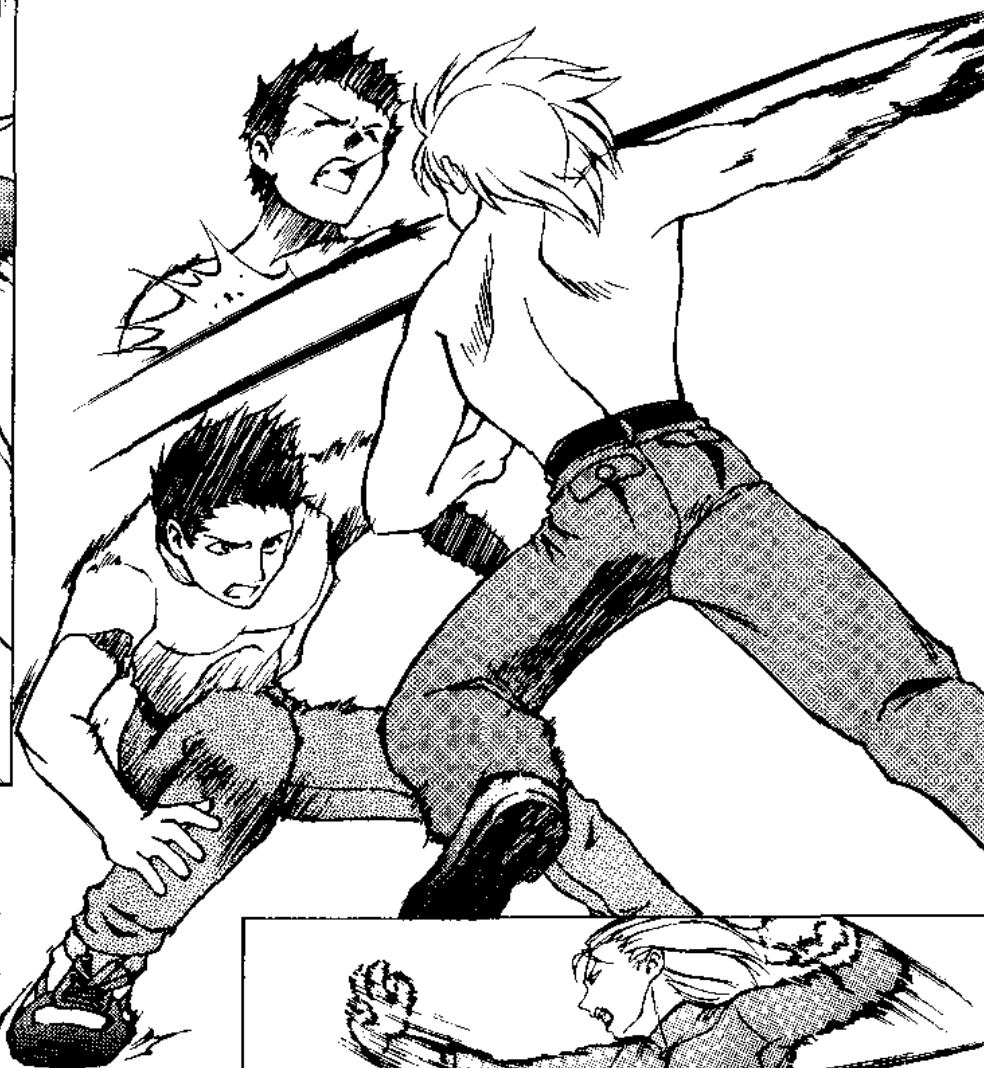
很少画出全身



歪向左侧躲开



根据情景，也可
设计跳避的方法

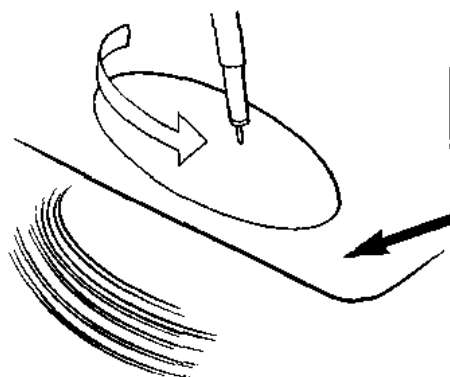


只要画出避开打击的轨迹，
任何姿势都行

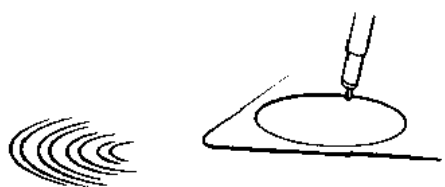


曲线效果线的画法

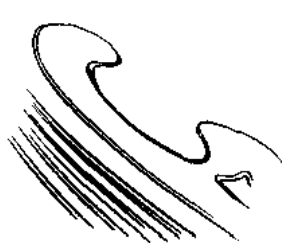
画曲线的常用工具是钢笔和云形尺，但有用不惯和难画好的缺点，宜用云形尺、椭圆模板、肋条模板以及针笔来画。



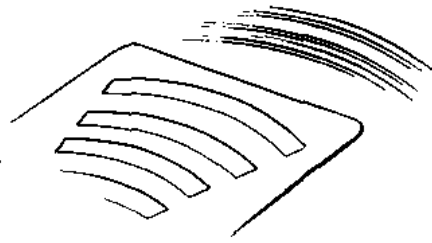
1.椭圆模板和0级针笔(针笔用0.3mm)



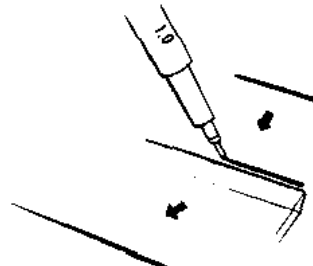
2.利用椭圆模板连画曲线



3.长线用云形尺



4.跨度长的肋条模板



5.线头不够尖用0.0~0.1mm的针笔补完

画曲线的工具

各种各样的云形尺

自由曲线尺——
可摆成各种曲率

椭圆模板

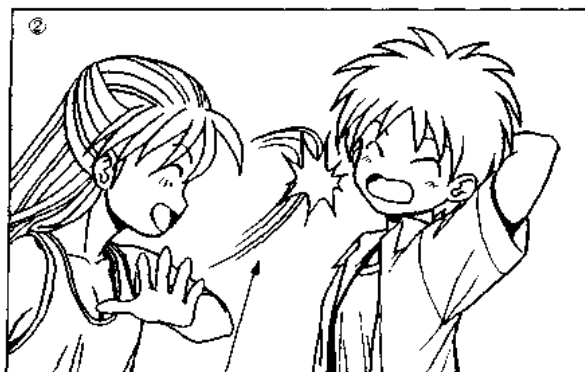
肋条模板

针笔：0.3~0.5mm

利用不能用的家用电话软件的背面，只要能画曲线，都行



底画

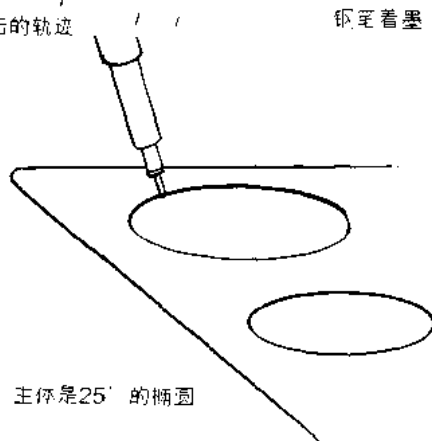


打击的轨迹

钢笔着墨



完成



主体是25'的椭圆

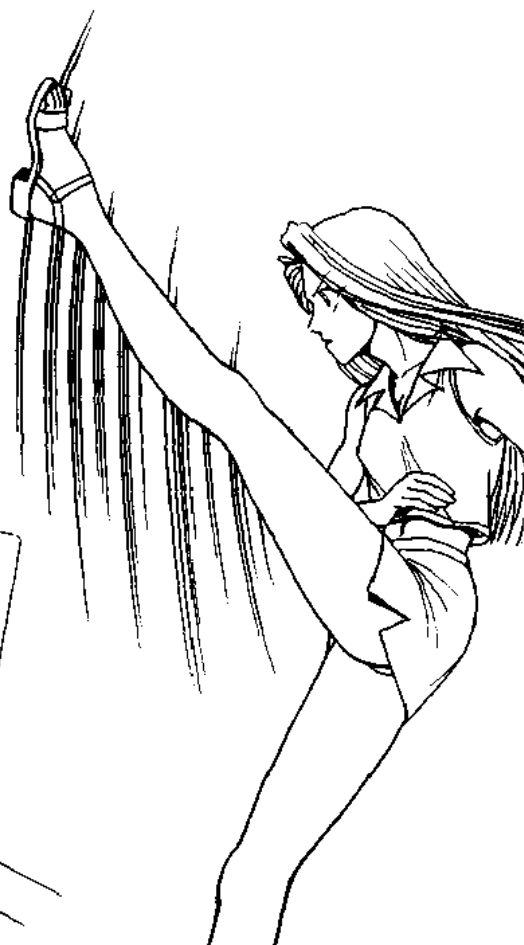
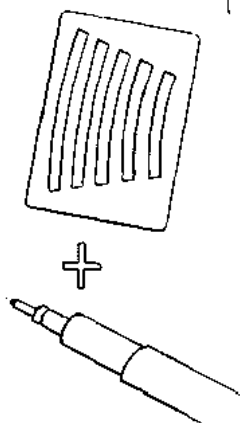
云形尺和钢笔

画出清晰的弧线

在肋条模板底下贴一枚硬币，避免墨水渗滴

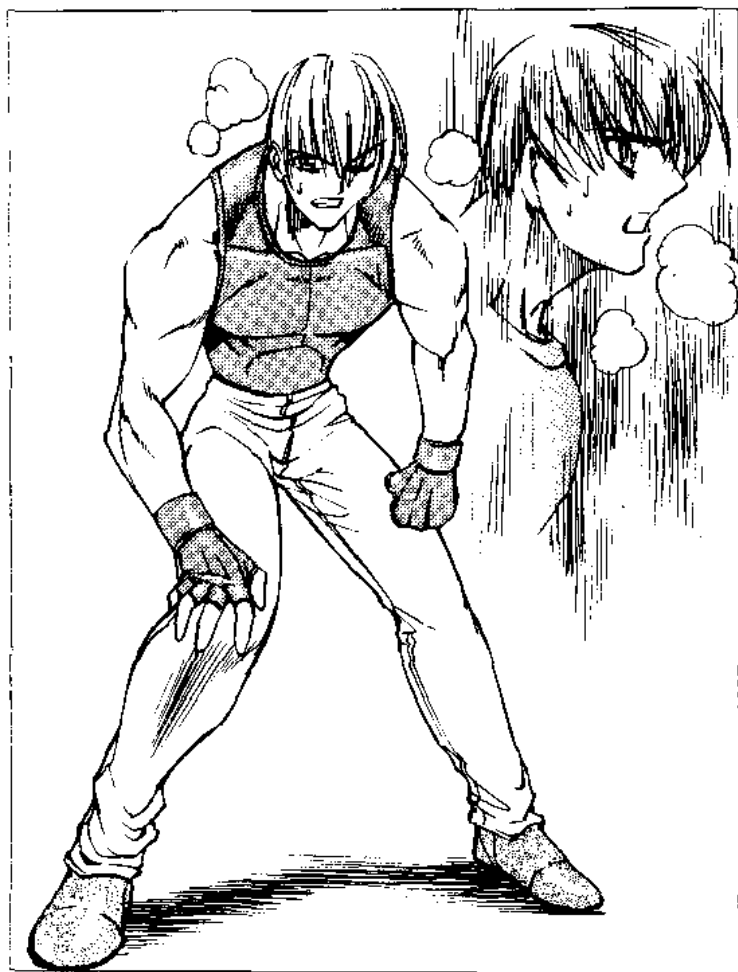


肋条模板和针笔
记住，针笔拉画曲线时，要一口气画到尾，顺其势而画，曲线就好看了



疲乏的表现

身子稍前倾而见圆的肩，向前突出的下巴，急促喘气，令人感觉出疲乏的样子。



肩部有点耸



下巴朝前突出，
显得颈短
——累了的表现

朝正面，注意
耳朵的方向
——前面朝着对
手



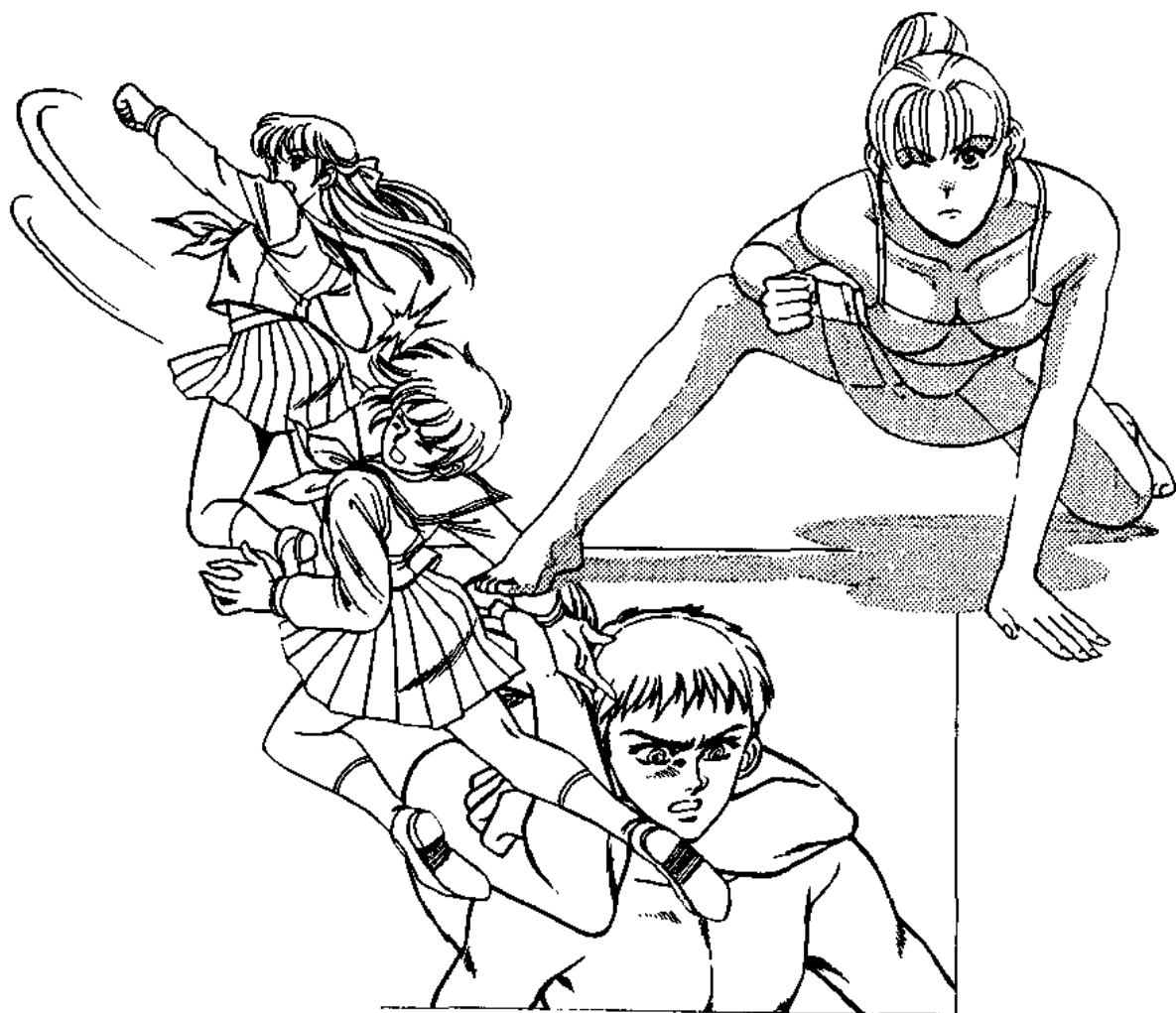
这样的话表现出累得不行，已
丧失斗志



汗、喘息、散落的头发，
灰尘都是表现疲乏的道具

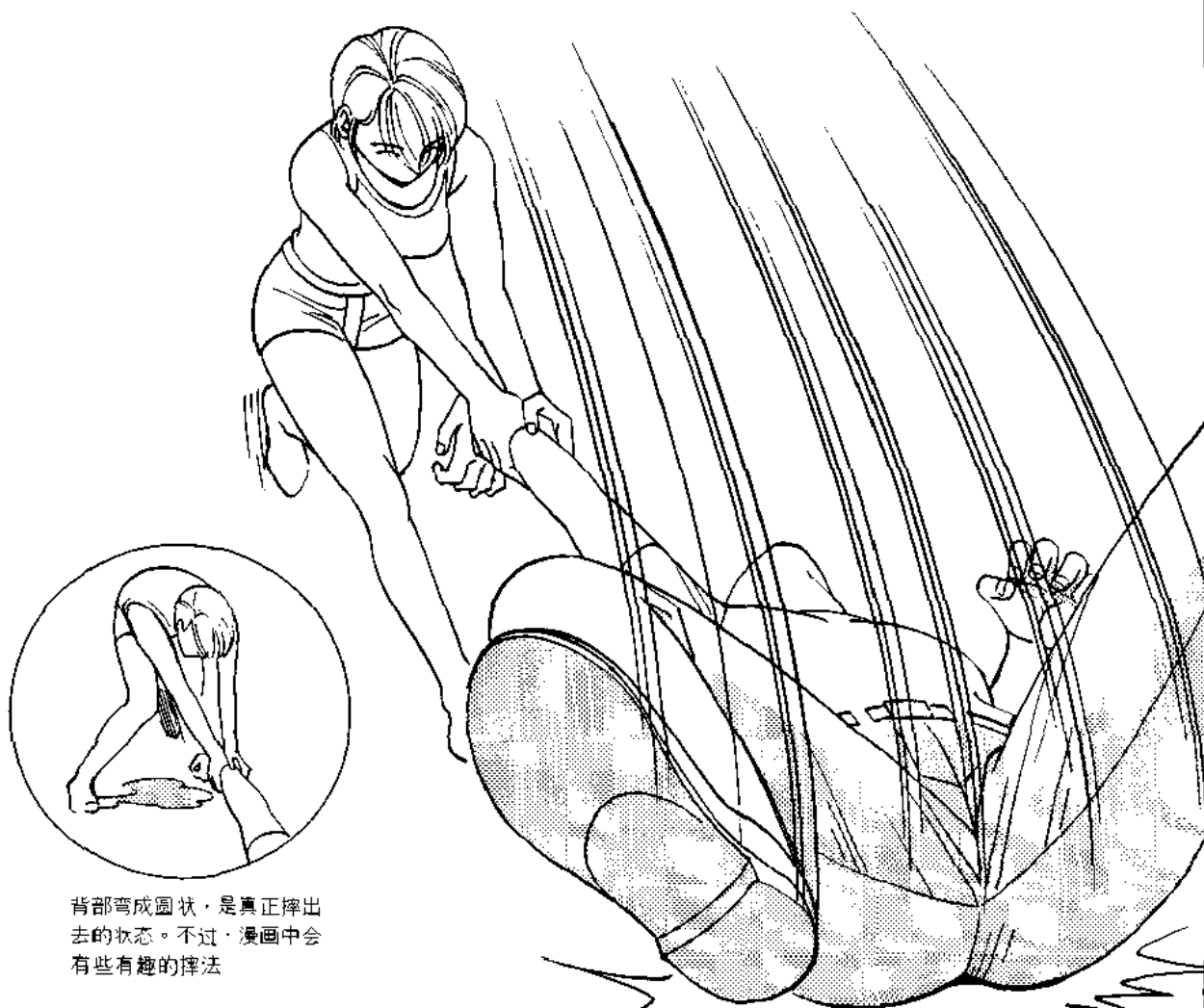
第3章

摔、抓、扭打在一起的画法



摔

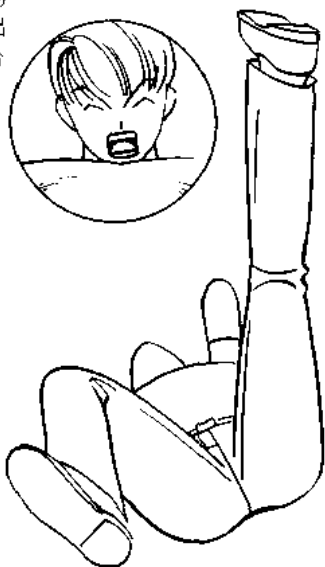
抓住胳膊摔出去



背部弯成圆状，是真正摔出去的状态。不过，漫画中会有些有趣的摔法

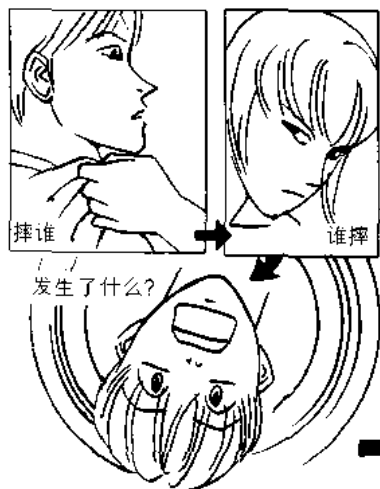


试把摔出去的
姿势和被摔出
去的姿势组合
起来看看

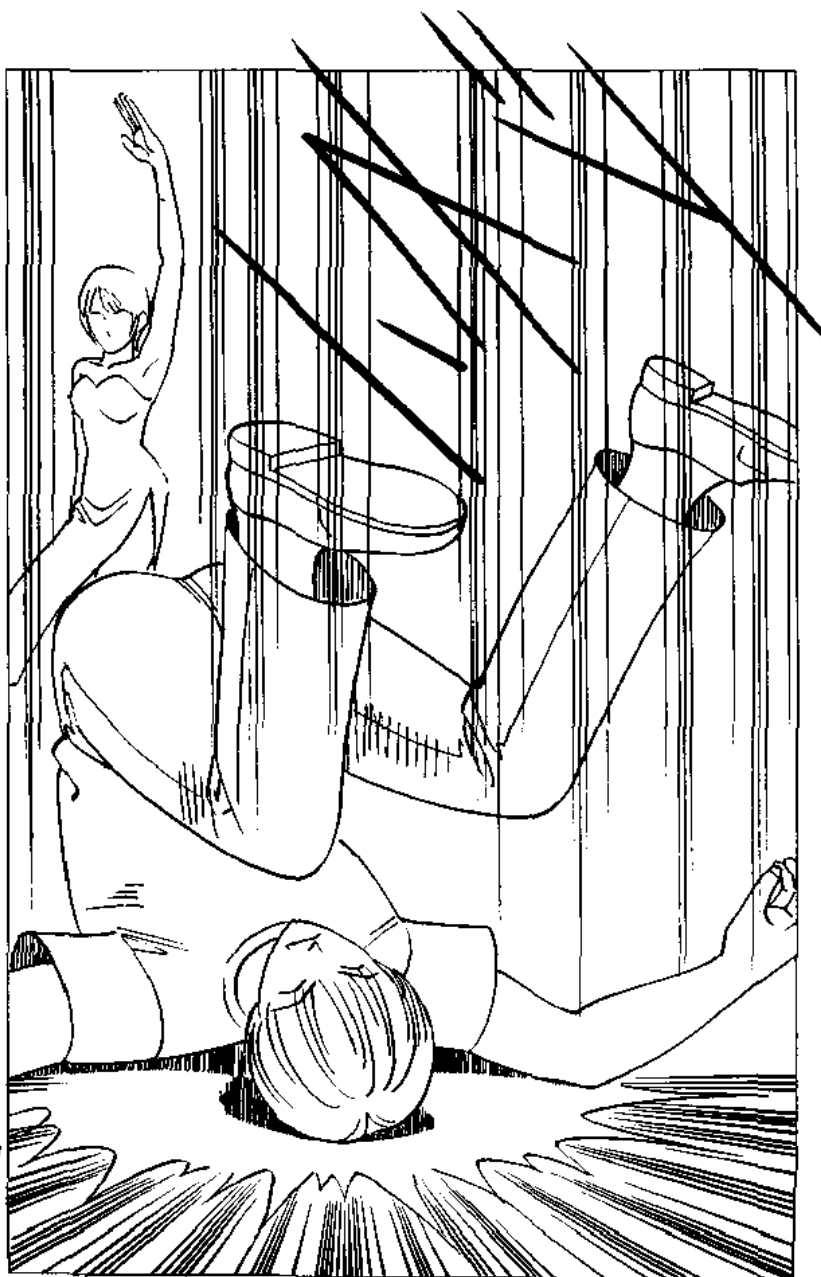


被摔出去的姿势画得夸张一点

决定性的画幅(结果)之前……



摔的状态固然因设定而不同，但在漫画中只要准确地表现出“谁摔谁”就行，至于“实际如何摔，为什么摔”，则不必追究



被摔一方如果在空中打转的话，看起来更精彩。如果不想多用画幅数或页数时，可利用大画幅。

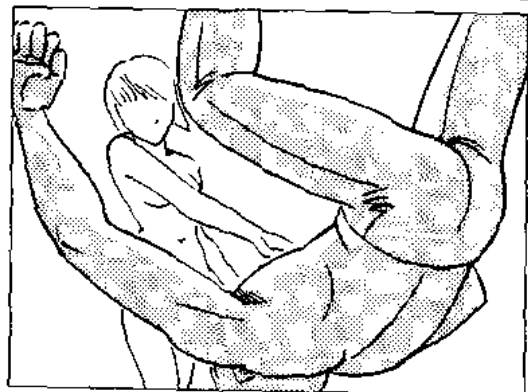
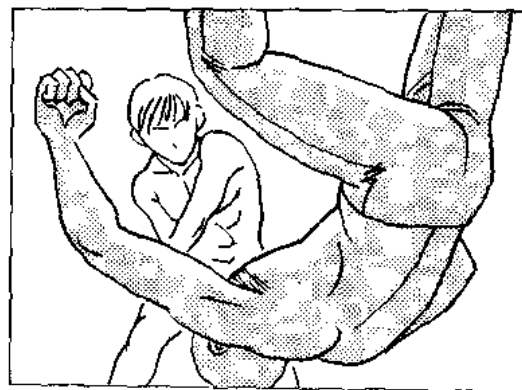
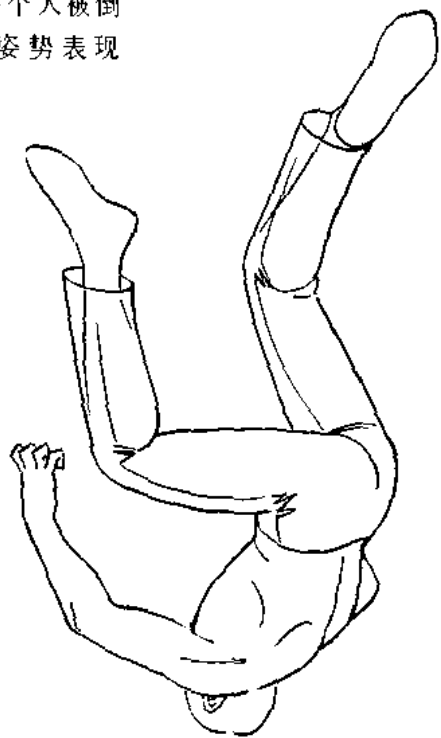


不论在被摔过程中或是被摔之后，被摔一方双脚大幅度分开则更有震撼力

后脑部到背部整个被反转摔倒在地的姿势，脸部与膝盖接近，显得摔得很重

掉下来姿势的应用

经常用整个人被倒转摔在地的姿势表现被摔一方。



摔人一方姿势可自由

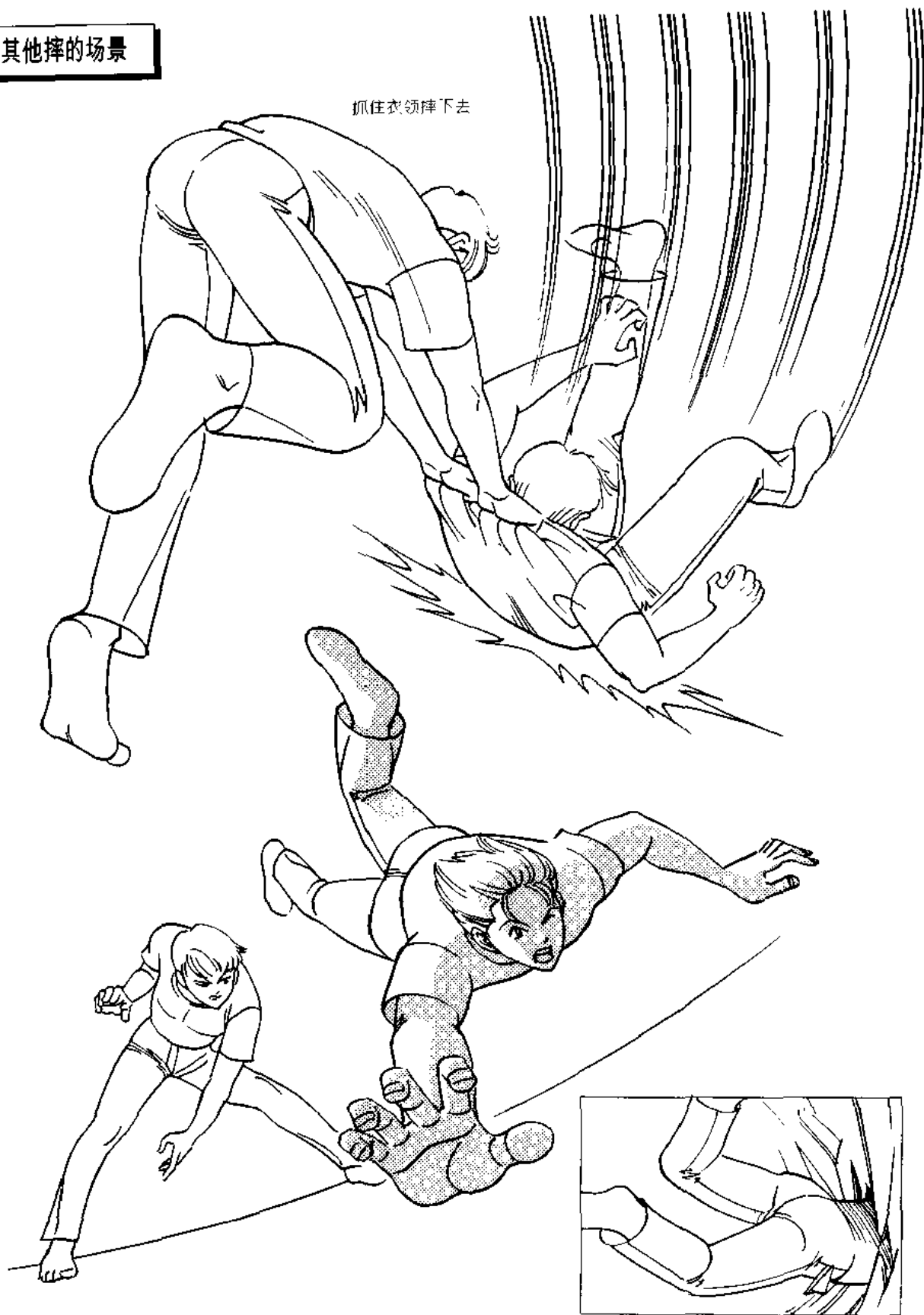


效果线画垂直用于掉下来的姿势，画成水平或斜线用于是抛出去的姿势

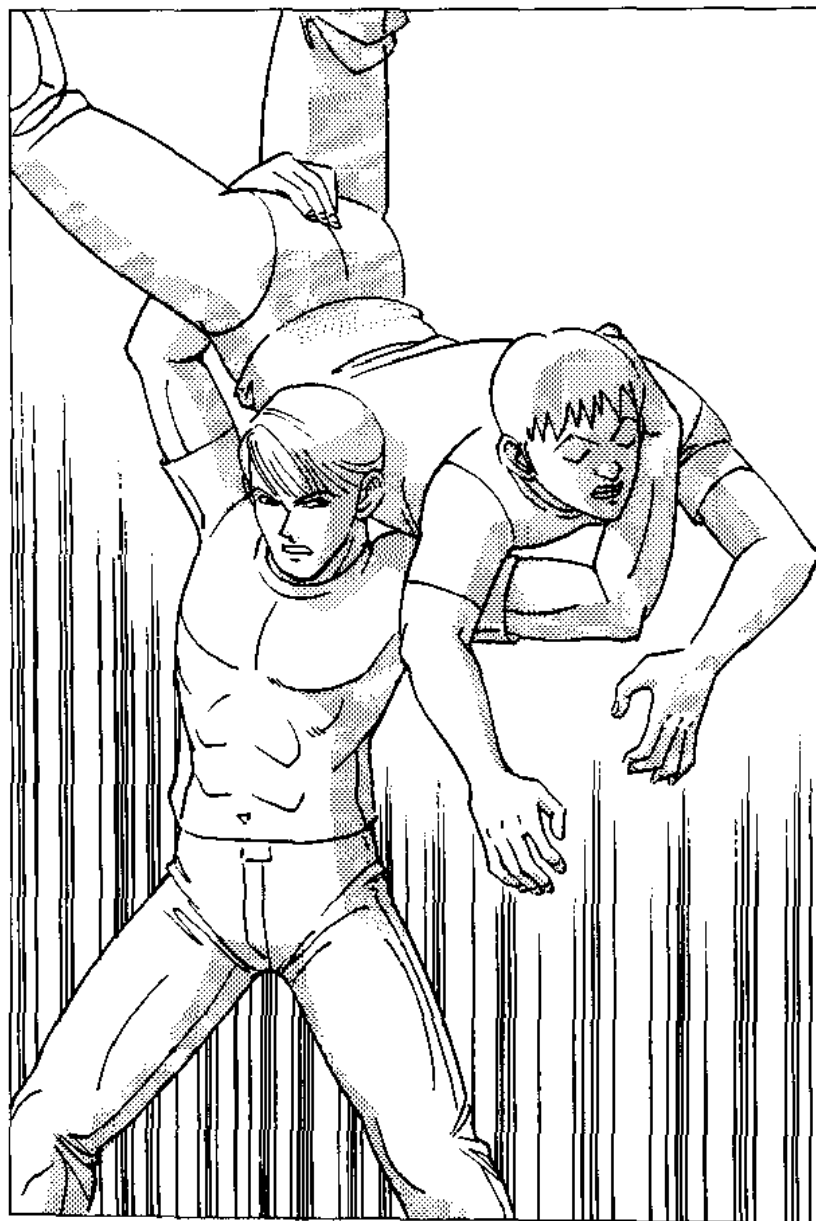


地面的线画成收敛斜线，显出画面的纵深，增强震撼力

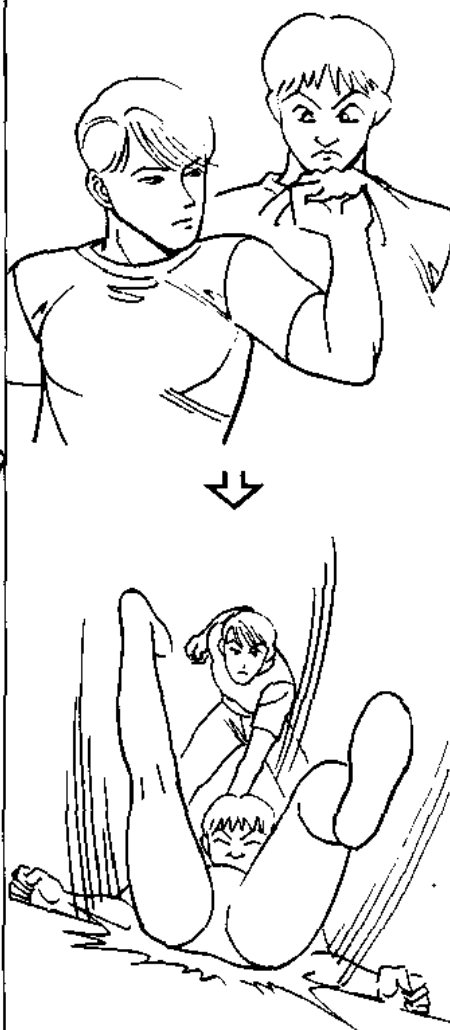
抓住衣领摔下去



摔出去之后的表现手法之一



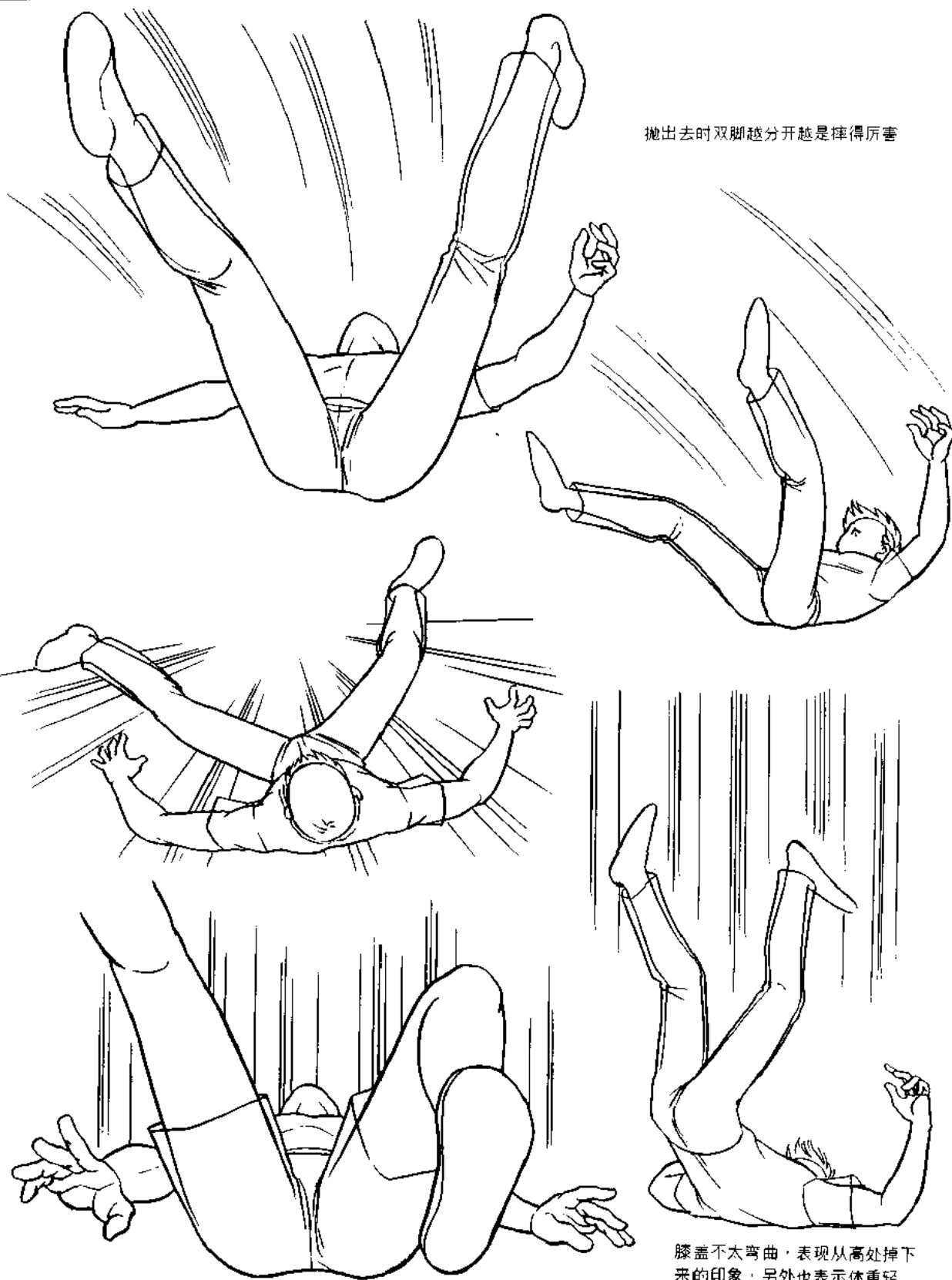
有了抓起的画幅和摔出去之后的画幅，才构成摔的场景



拼命向下摔撞时身体前倾，露出胸廓和腰部的线

抛出·倒撞

男人



抛出去时双脚越分开越是摔得厉害

膝盖不太弯曲，表现从高处掉下来的印象，另外也表示体重轻

腰部和膝盖的弯曲方式·可以表现碰撞的力的方向角度



女人

画倒撞下来的姿势时，要考虑被抛过来的方向。



头前屈表现还能忍受的感觉



头向后仰时，有败阵的感觉



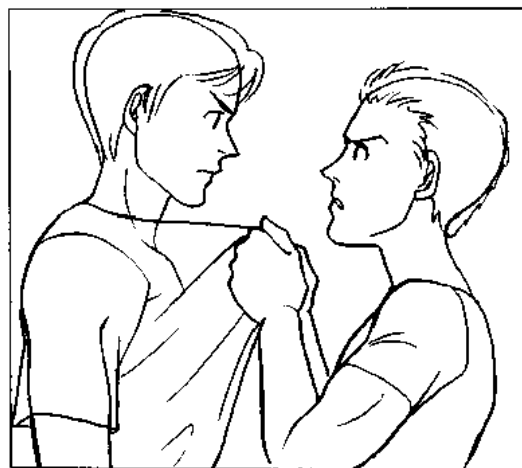
通常倒撞时由于整个身体都没着力，手脚也都伸开



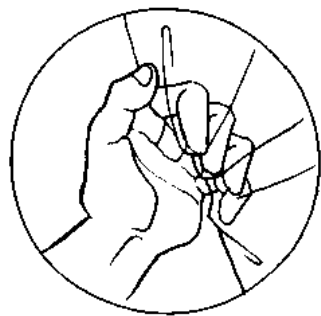
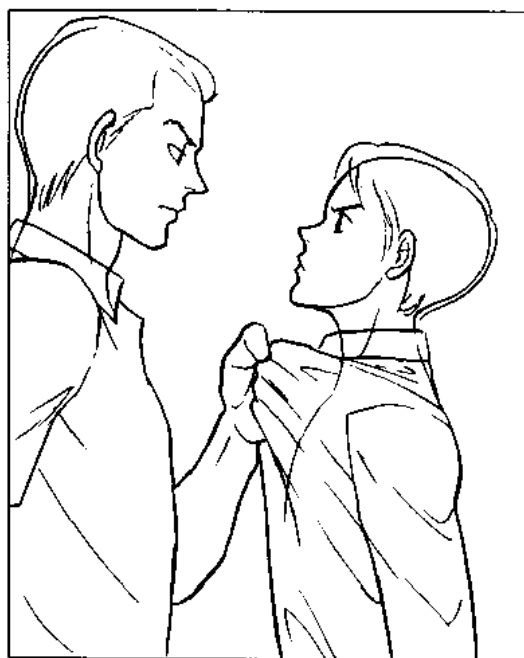
用头发表现抛摔的方向·倒撞在地的瞬间·头发往抛过来的相反方向飘动

抓住

抓住衣领

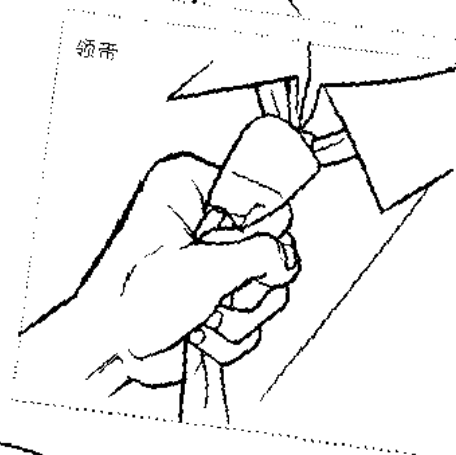
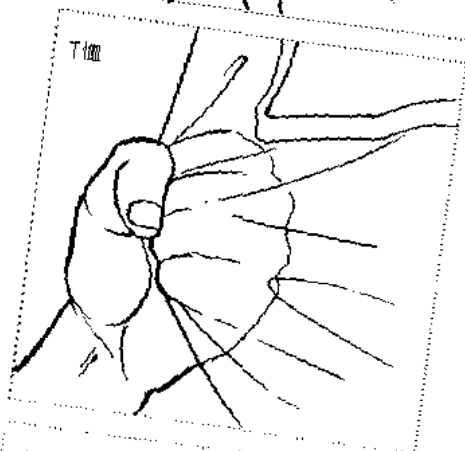
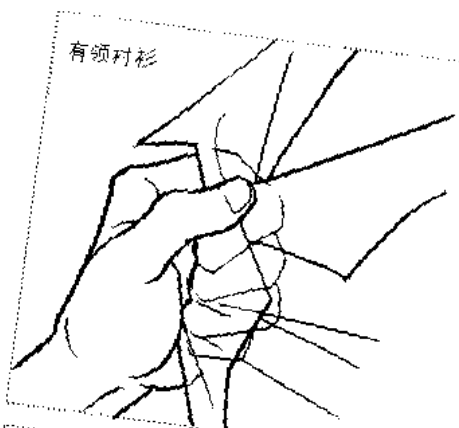


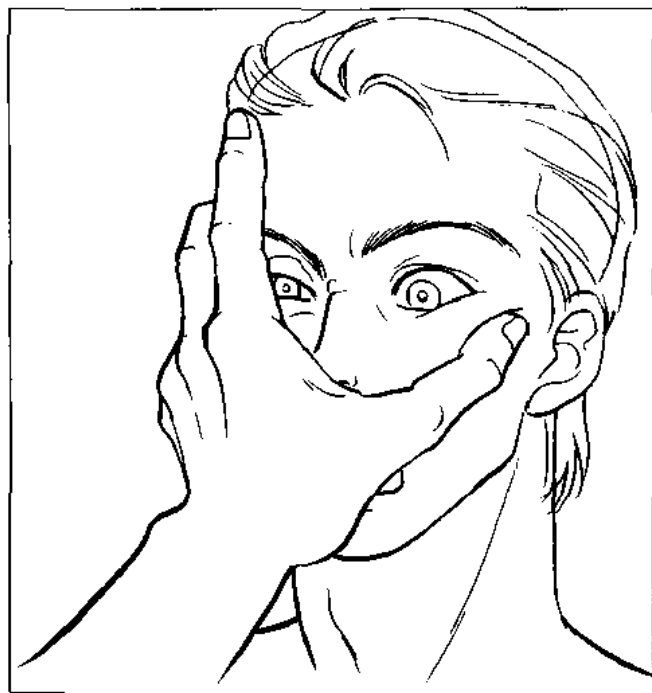
衣服的褶皱朝被抓住处集中



将一部分衣服抓住时如同卷到手里，所以要沿着指形和关节画褶皱







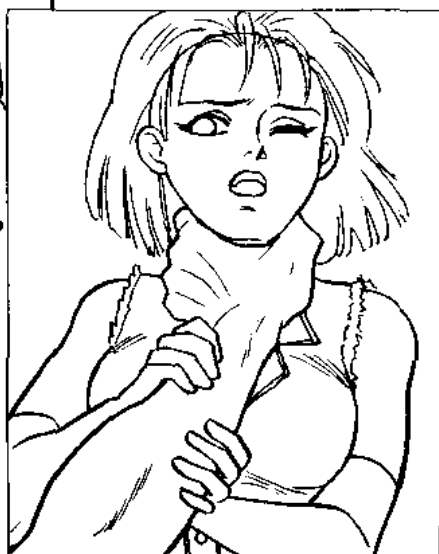
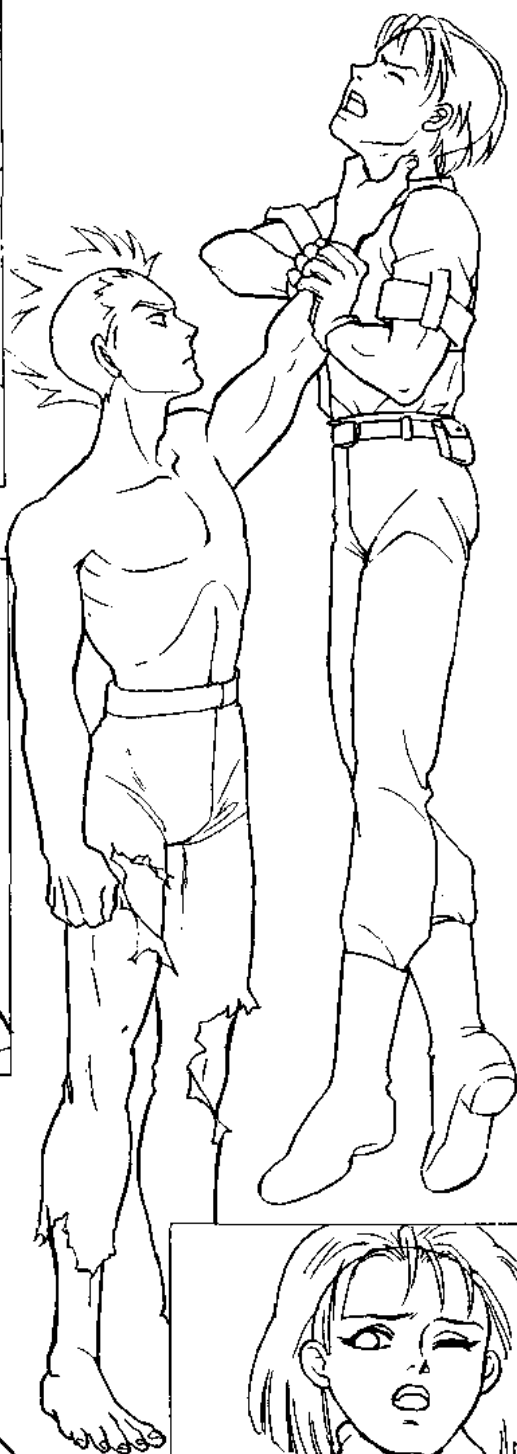
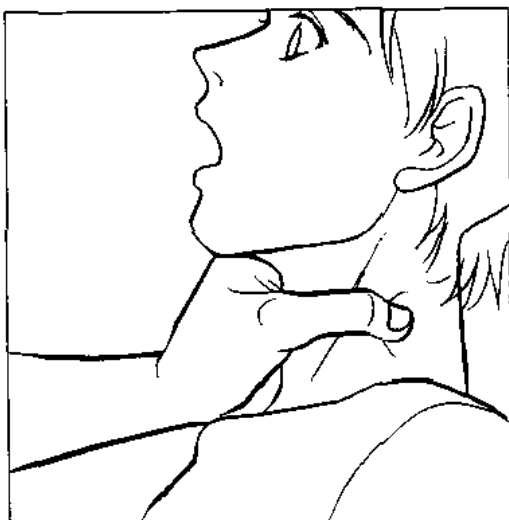
人手的大小与脸部差不多，
抓住脸部的场景多用于表现
具有大手和蛮力的人



非正常搏击的人的铁爪，紧
紧抓住鬓角，表情很难刻画

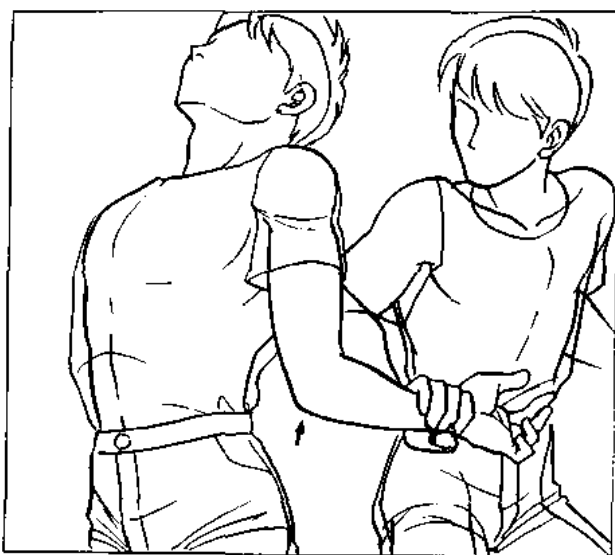


冷不防被抓住瞬间：眼
睛瞪大，表情惊恐

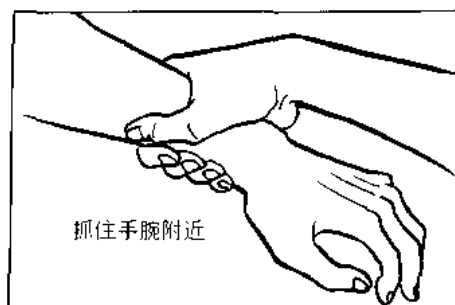


抓住胳膊

抓住对方手臂，用于表现制止对方动作的场面。



反扭肘部关节制胜



抓住手腕附近



扭过去



压住肩膀

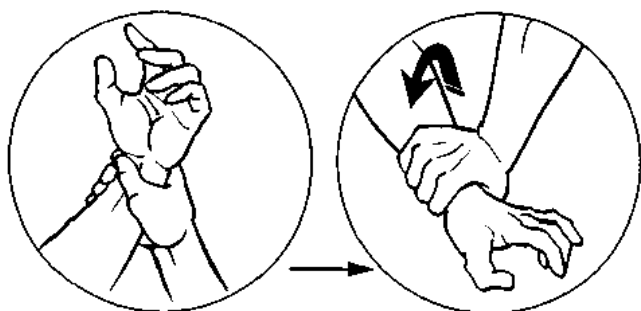


进一步将肩膀向下压、手臂向上反扭，身子就完全动不了了

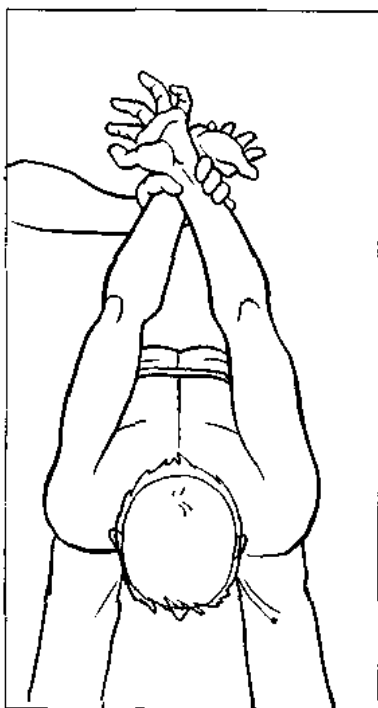




将对方的手这样
抓住并扭转，需
要技术(专门搏击
技巧)

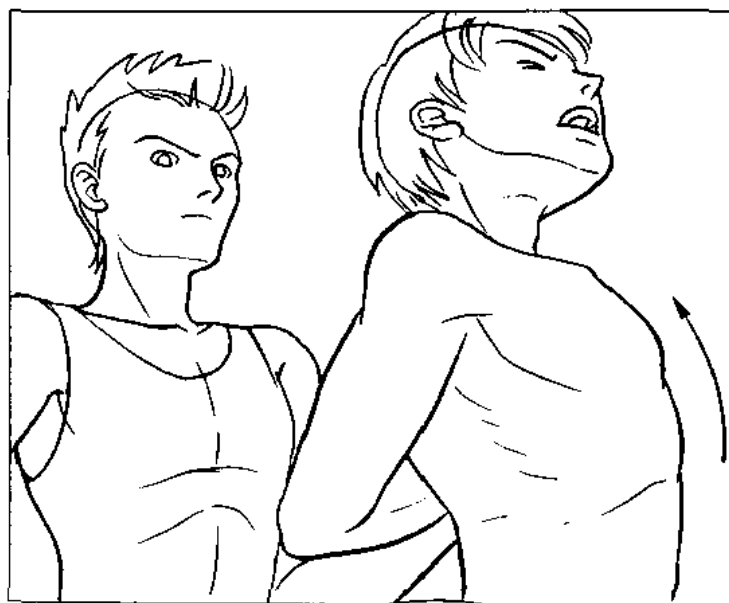
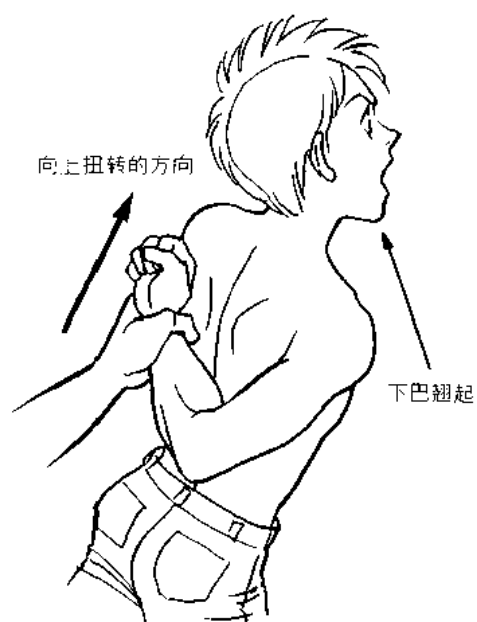


抓住不扭转画法也不同



拇指向外而扭转，身体向前倾





扭至对方胸部反曲并有剧痛的表情



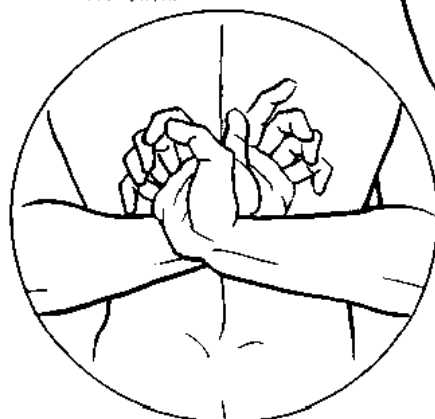
用右手抓的情形



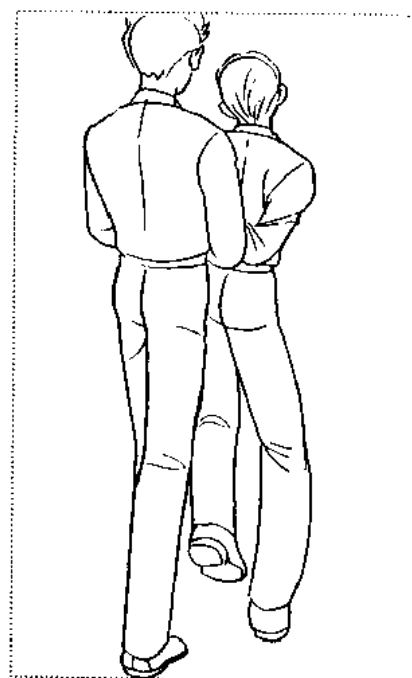
用左手抓的情形



两臂的情形

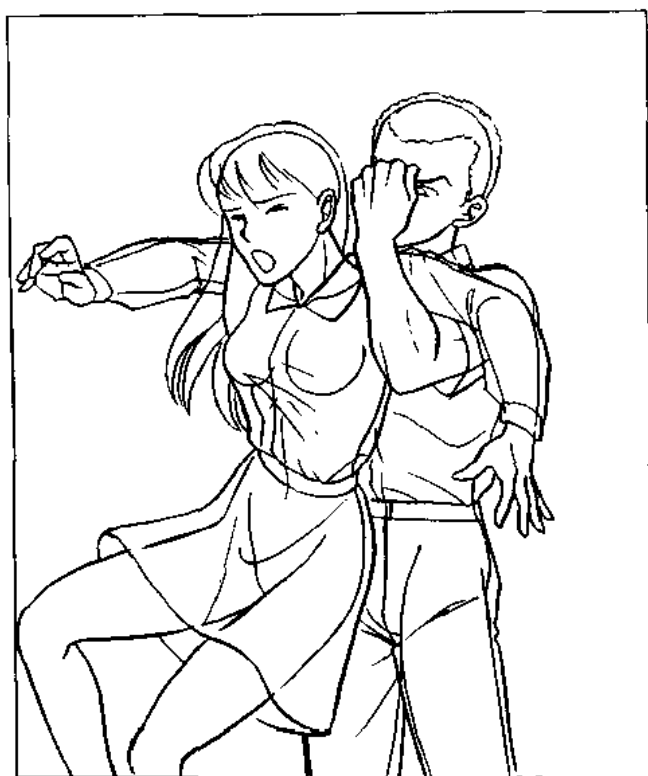


被扭压一方的肩部画成斜线，让人意识到有情绪



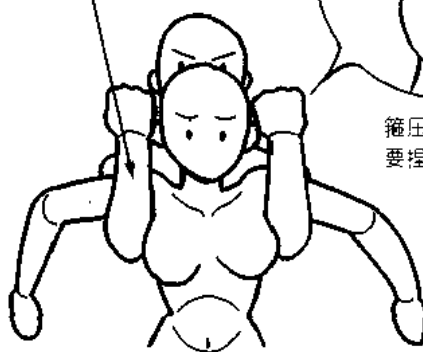
从肘部到手腕的部分，几乎成一直线

箍压



箍压一方的胸部
紧贴对方的背部

箍紧靠近肩部的地方



箍压对手时手
要捏紧拳头

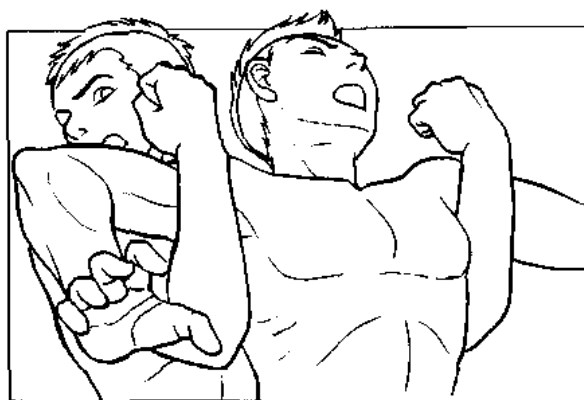


两手在对方后脑部交叉压住他的头

手臂可动范围



身体不紧贴的话就会被挣脱



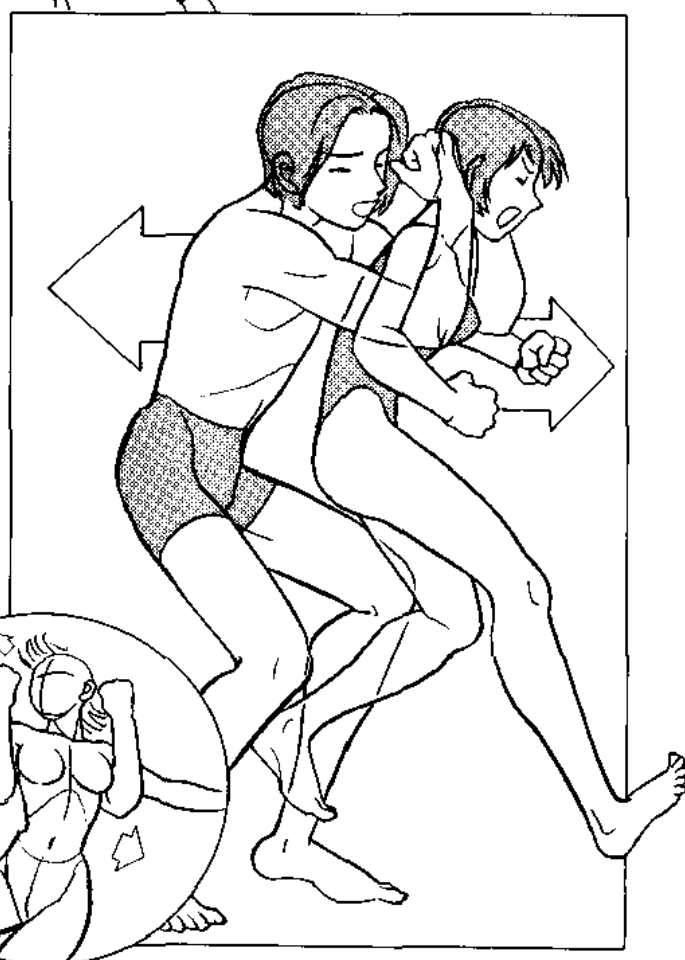
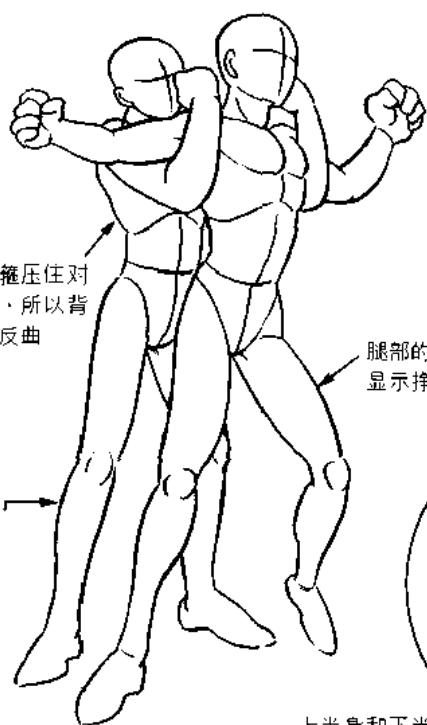
被箍压一方想往前走，所以身体朝前倾



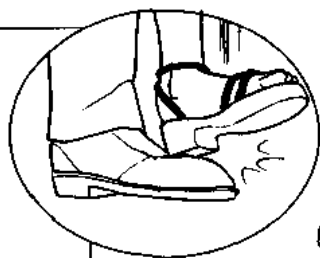
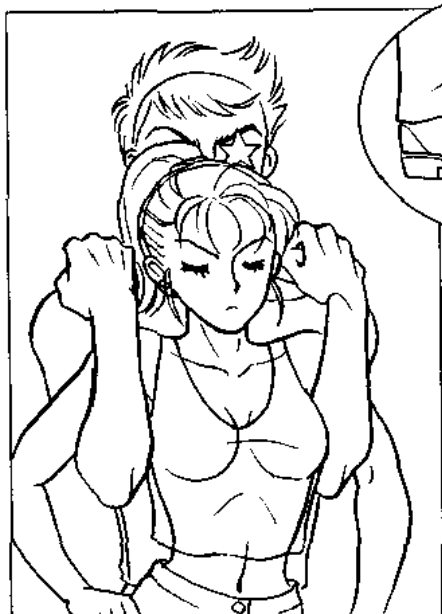
要箍压住对方，所以背部反曲

腿部的动作显示挣扎

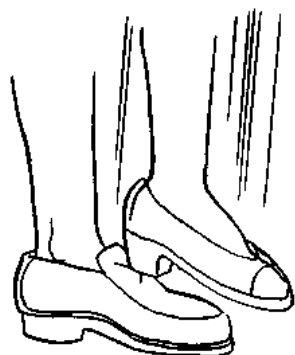
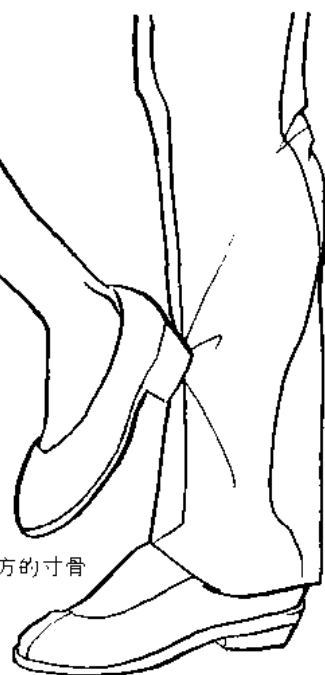
双腿张开踏稳



上半身和下半身方向的不同表现拼命挣扎的情形



踢对方的寸骨



踩对方的脚



朝后踢起

用头顶



穿高跟鞋的情况……实际这样可能会让脚背穿一个洞，但漫画不必过分追求真实

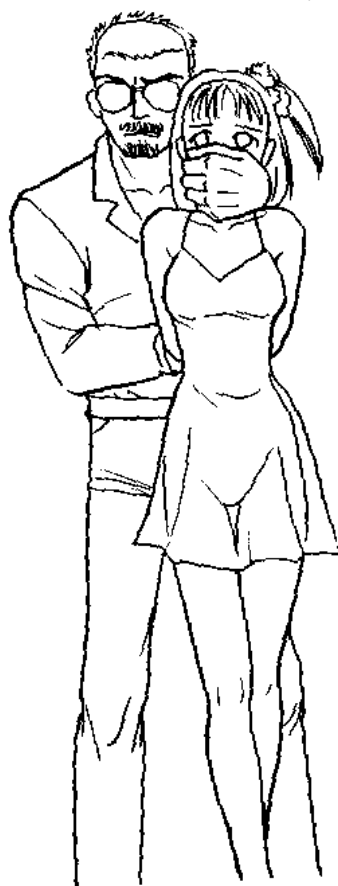


从后面擒拿

重点在手臂、
腋下和头部。



高度和体格有差距时



女性的手细，用一只
手可以抓住两只手腕



抱紧身体的手

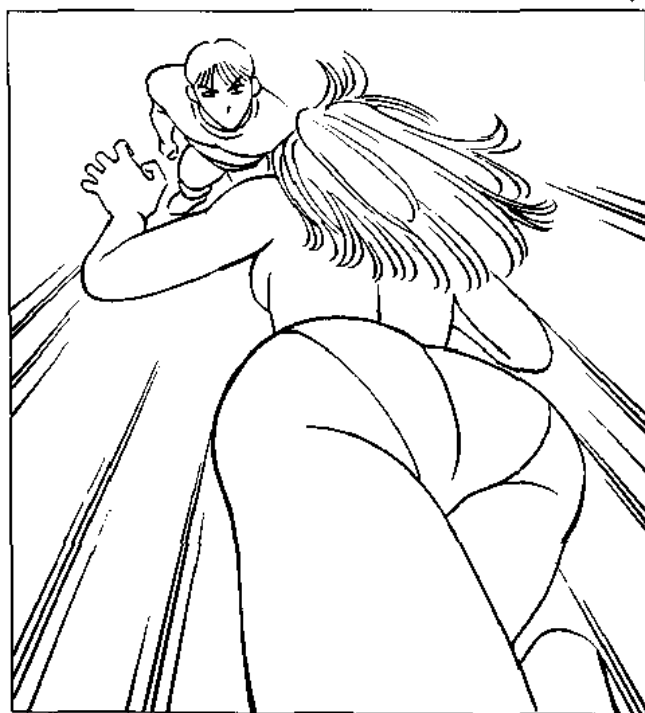
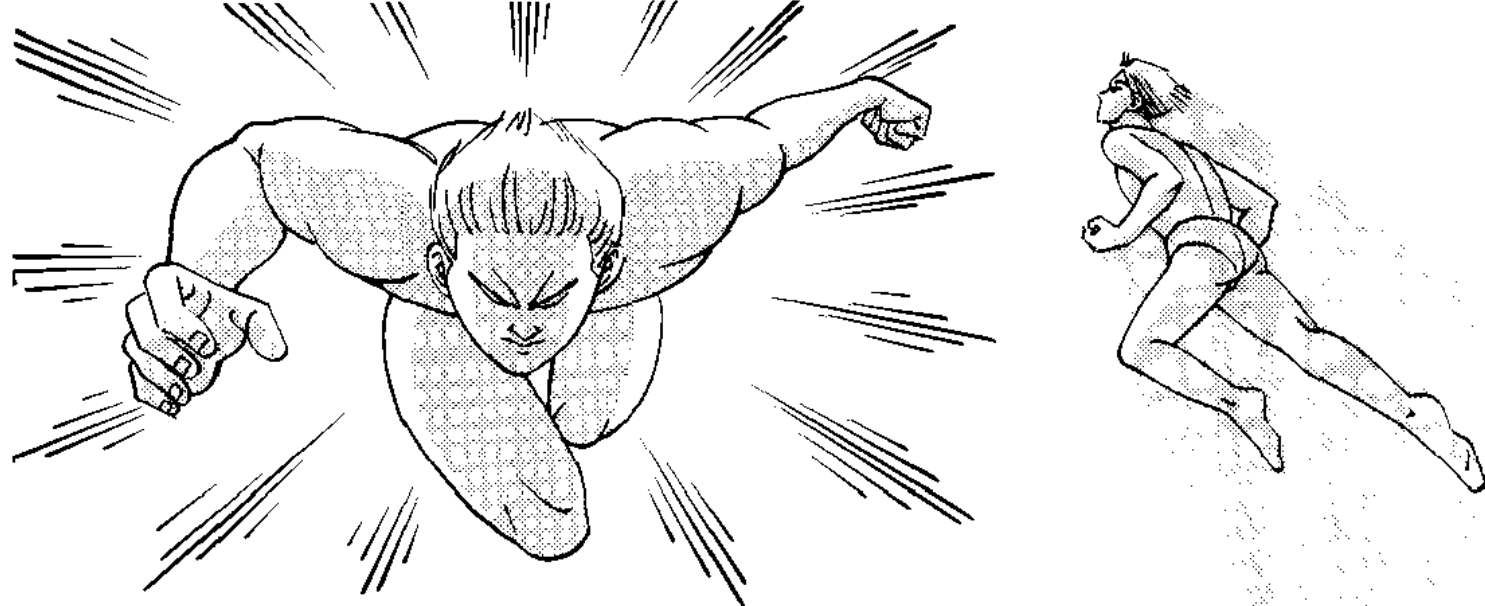


体格有差距者·同时扣住颈和手臂

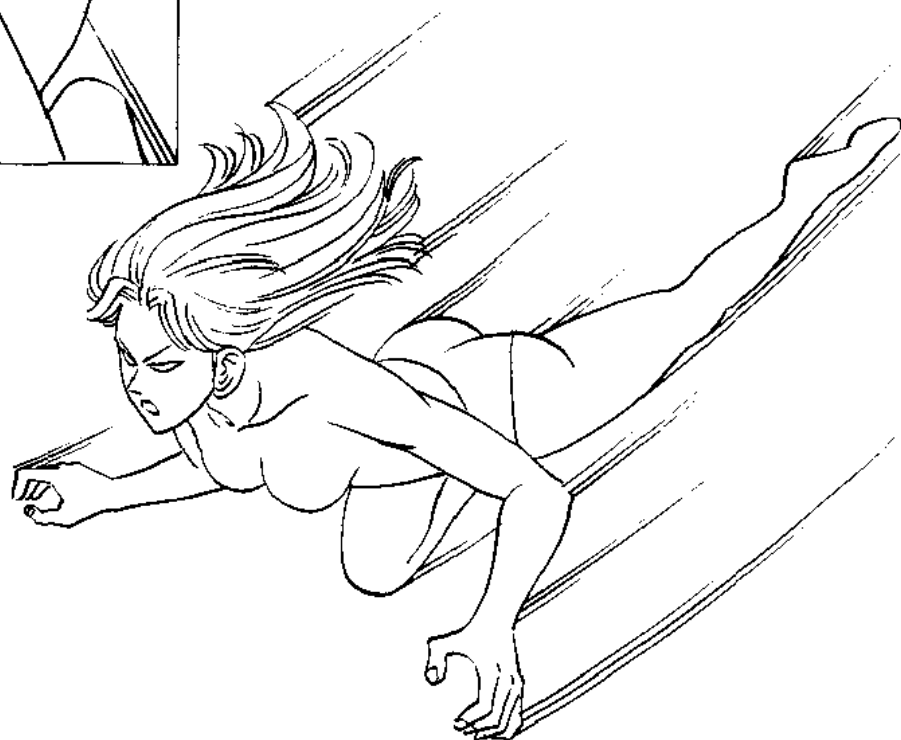


飞扑

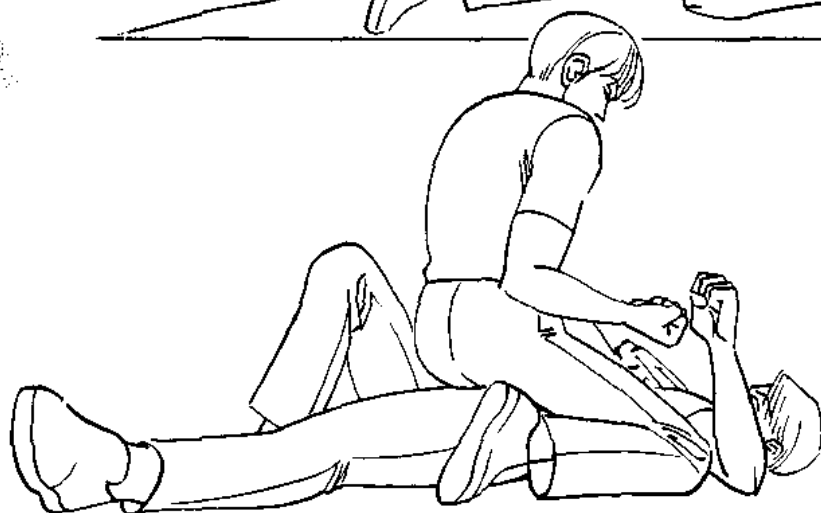
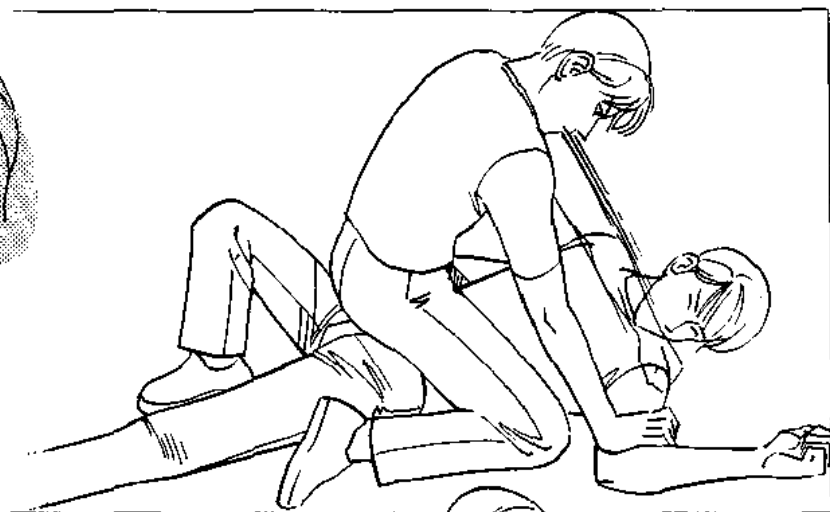
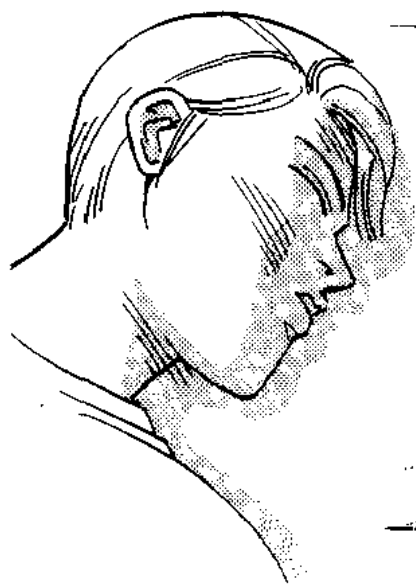
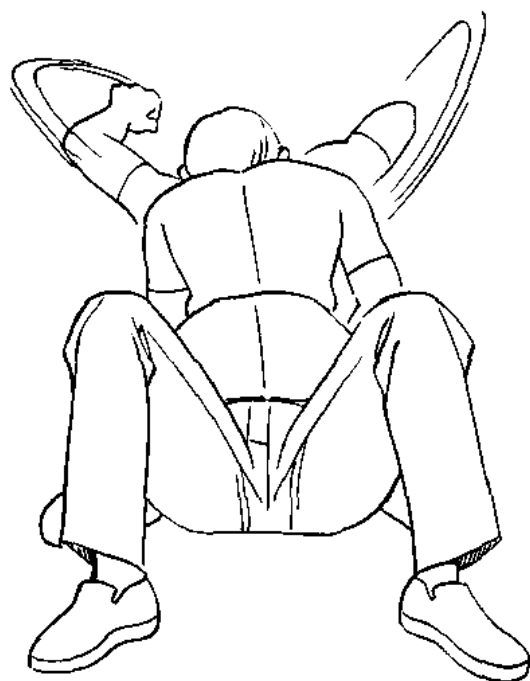
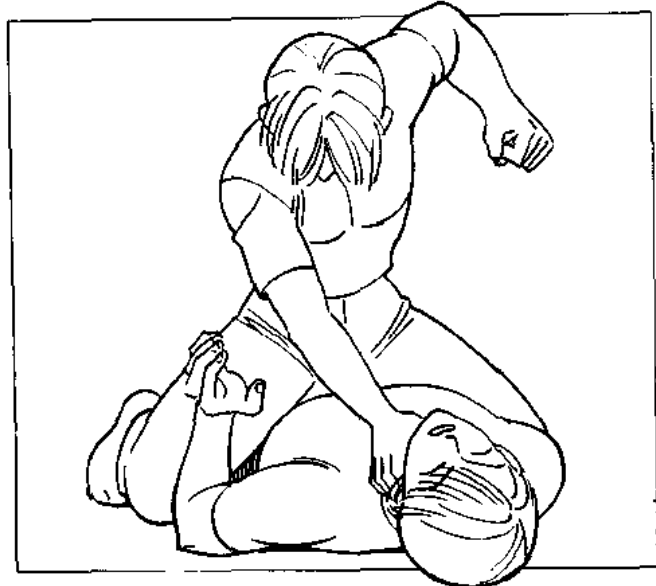


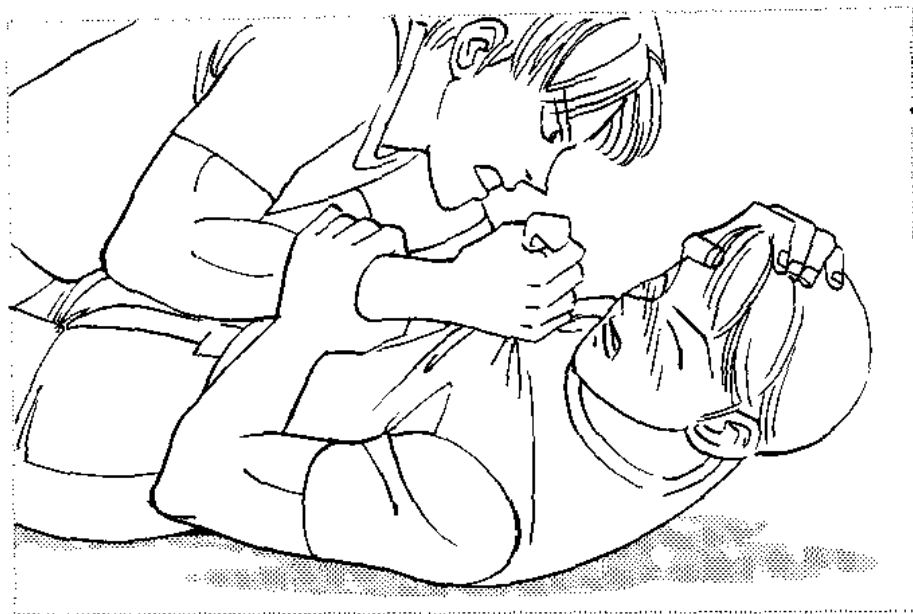


除了直线的效果线，还需按场景采用曲线效果线来营造气氛

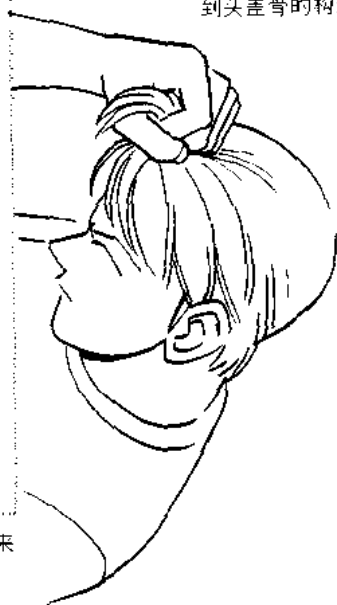


骑在身上打

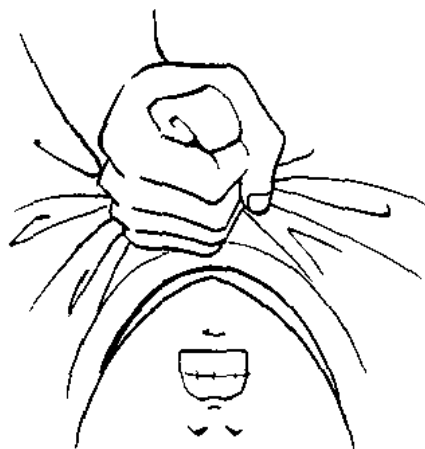




揪头发时要考虑到头盖骨的构造



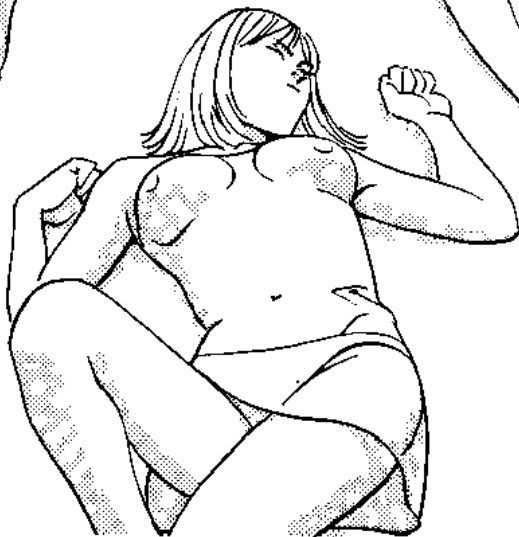
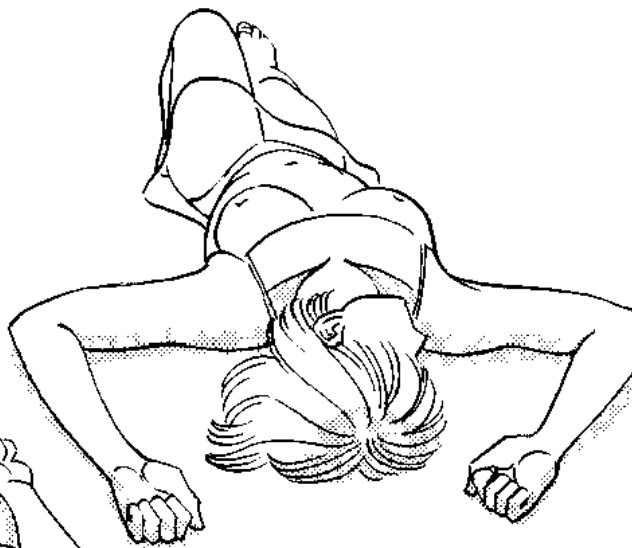
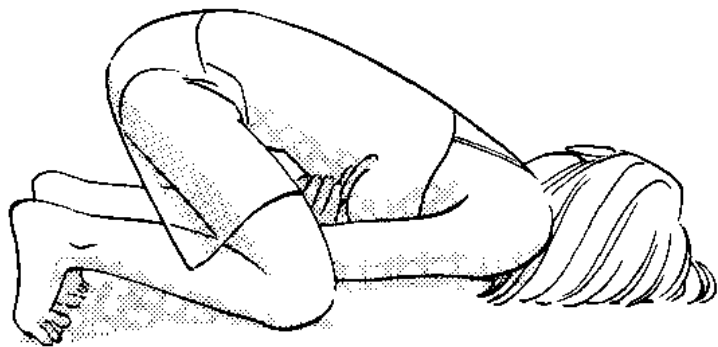
从投下的影子可知头抬起来



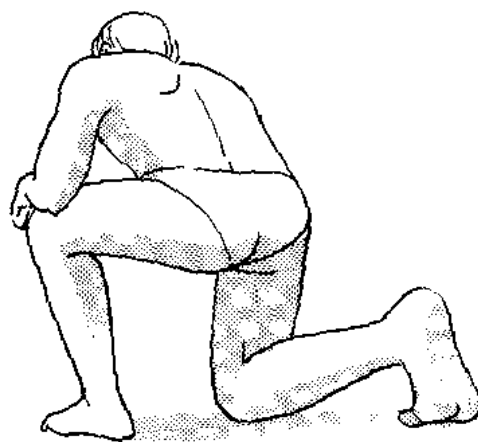
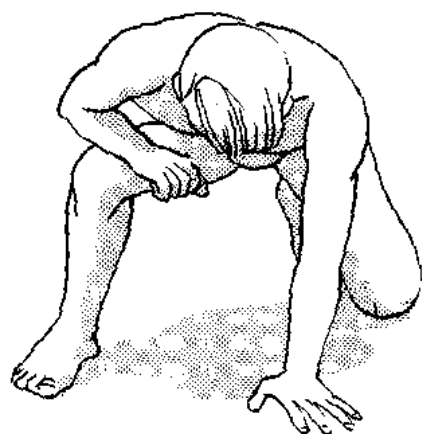
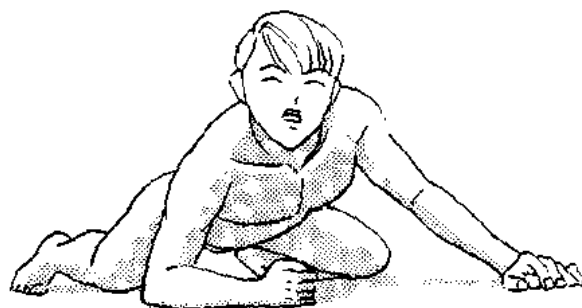
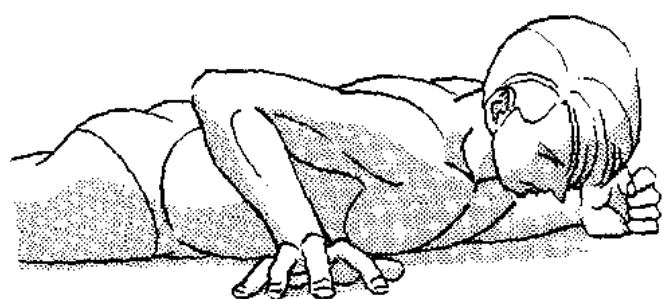
没完没了的殴打场面可用效果线表现

蹲、跪、倒下





爬起来

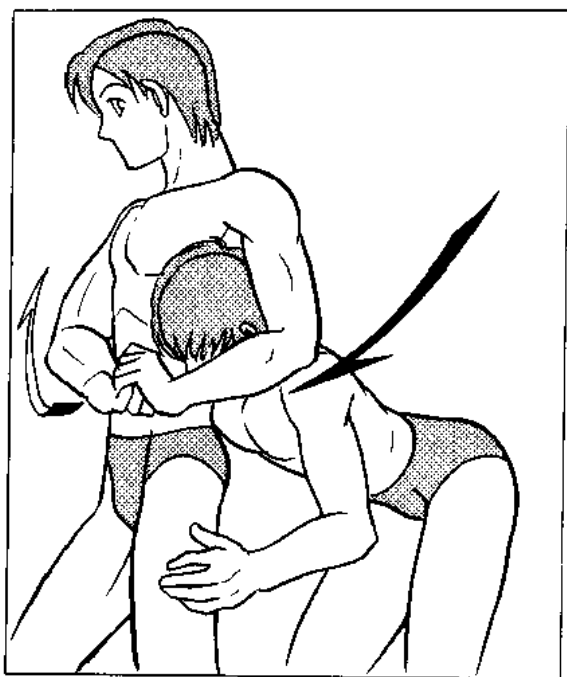




用手臂夹

把头颈夹在腋下的基本动作

把对方的头颈夹在腋下是一种很普遍的劫持人质的动作。



因高度的不同，被挟持一方身体前倾程度不同



夹住头颈的动作变化



箍颈

箍颈压迫颈血管(颈动脉)如扣枕木般，箍颈有时等于箍住咽喉。



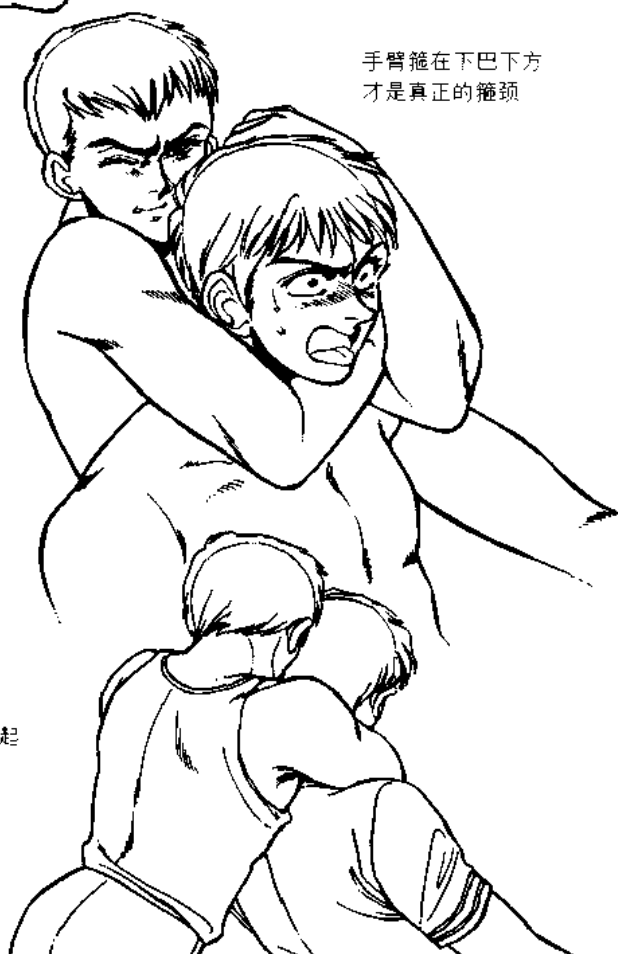
也有把一只手压
在后脑的动作

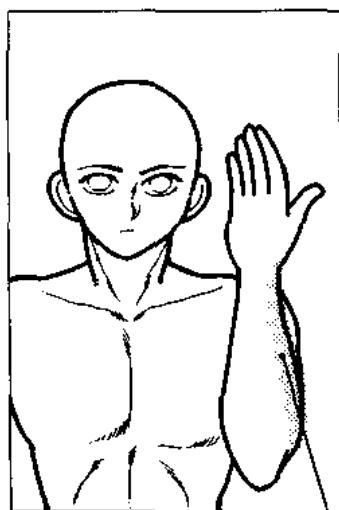
手臂箍在下巴下方
才是真正的箍颈



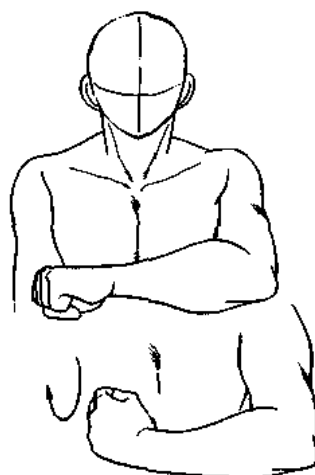
在后脑部用力朝前压·颈部会骨折

从后面看起
来像杀人





箍颈用的是这一部分，近拇指一侧圈住对方颈部



拳头一扭便能发力



拳头不扭，若无其事般，却是内行人



未使用搏击法者

不箍到咽喉

身体朝前倾

箍颈时

身体略向后倾



从后面箍颈，按形势而言身高有差距则较自然

一个头以上的高度差，则手脚的长短和粗细也不同

穿制服的人的格斗画法

打击

格斗场面最宜通过裙子的各种动态来刻画。

描画出裙子和头发的飘动，表现跃动感。









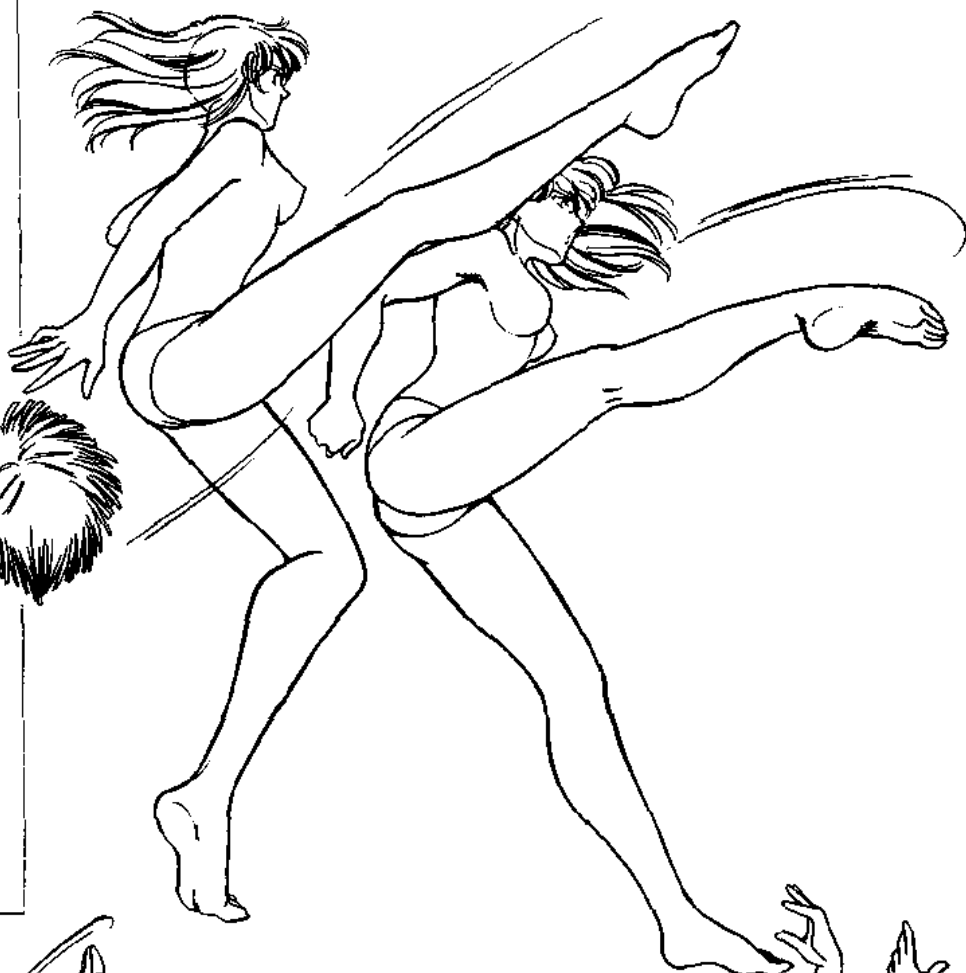
空手动作的姿势・可用于
持盾握剑的击剑动作姿势



例子

裙子在踢之后比踢的
瞬间飘动得更厉害

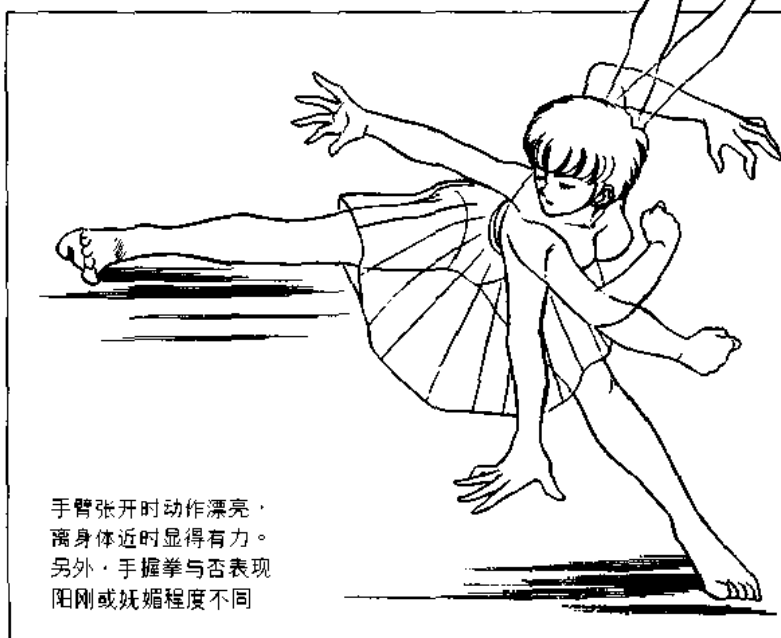
脚线和效果线，可画成朝前踢或回身蹬踢



向前踢的裙子……喇叭形



回身蹬踢……脚像被什么缠住



手臂张开时动作漂亮，离身体近时显得有力。另外，手握拳与否表现阳刚或妩媚程度不同

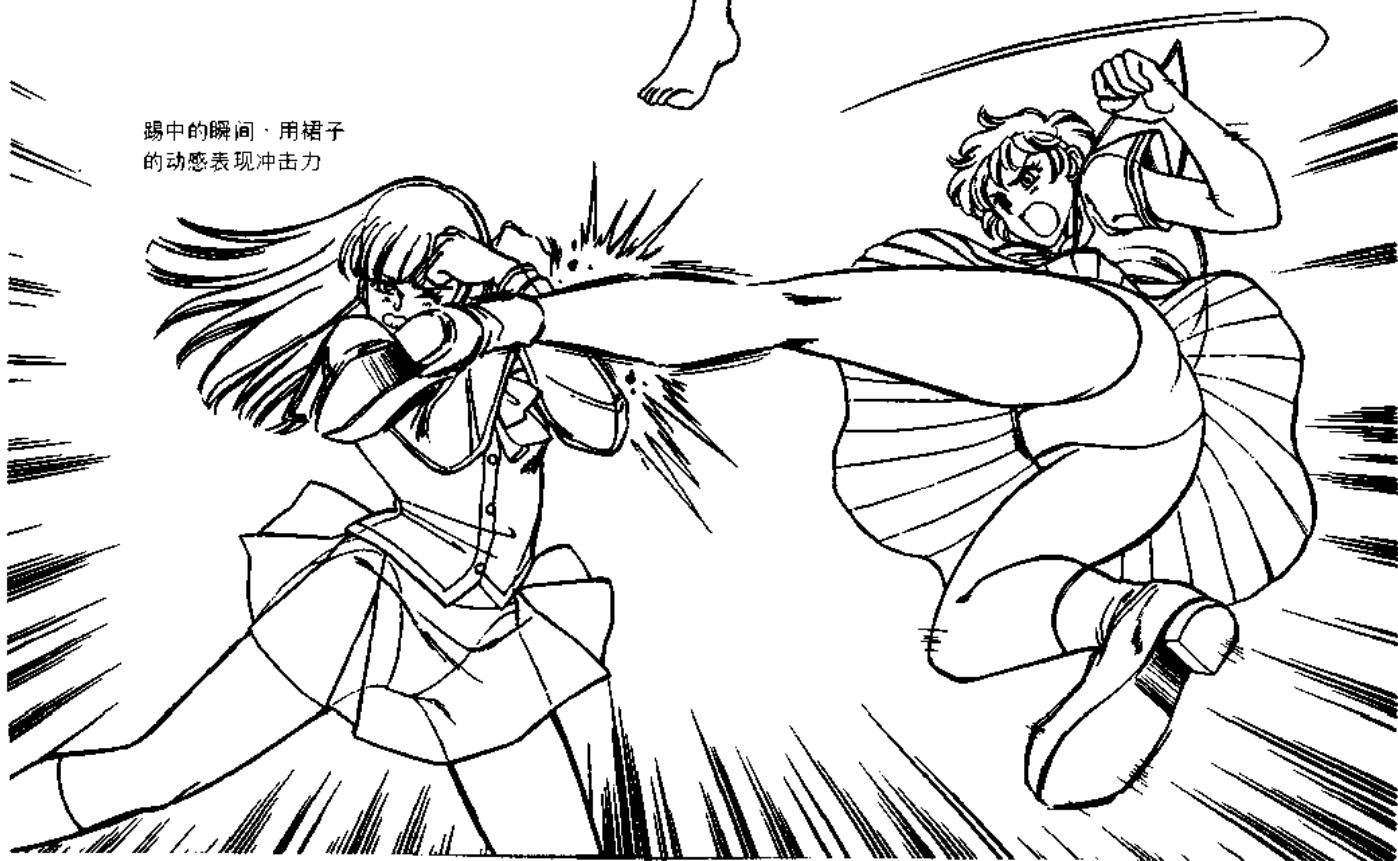


身体部分即使相同，但

- 支撑腿和踢脚的方向
- 手臂和脸的方向
- 头发飘动的方向

依击打方式和气氛而不同

踢中的瞬间，用裙子
的动态表现冲击力



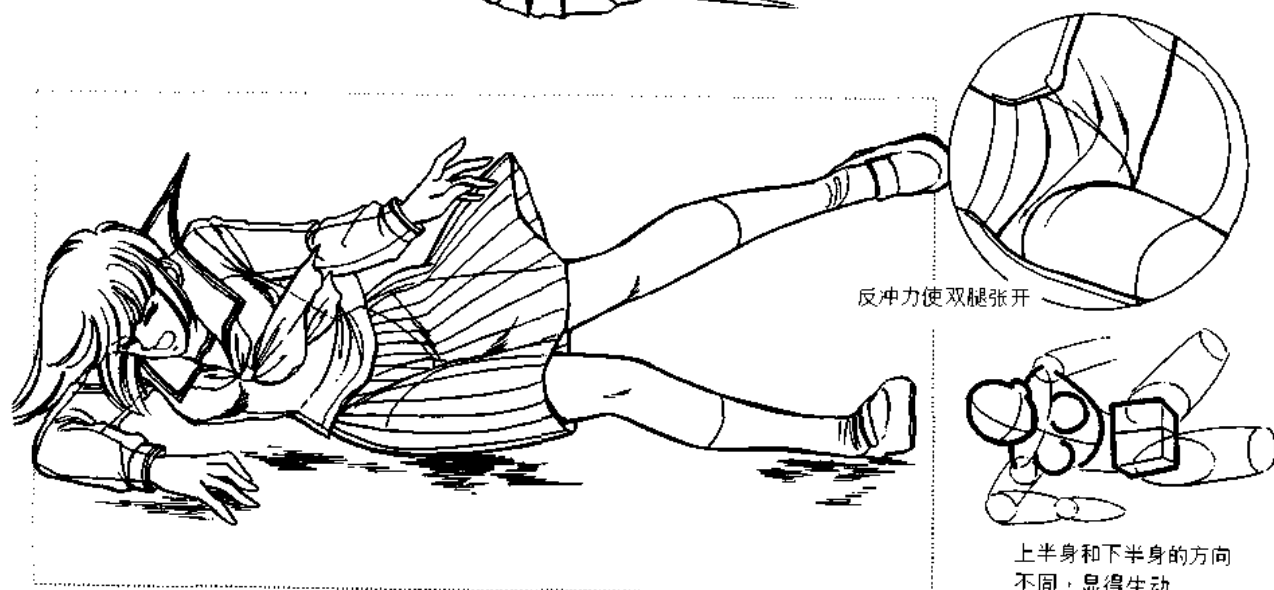


夸张地飘起时



膝到脚尖斜线方向和角度，可表现各种踢的动作



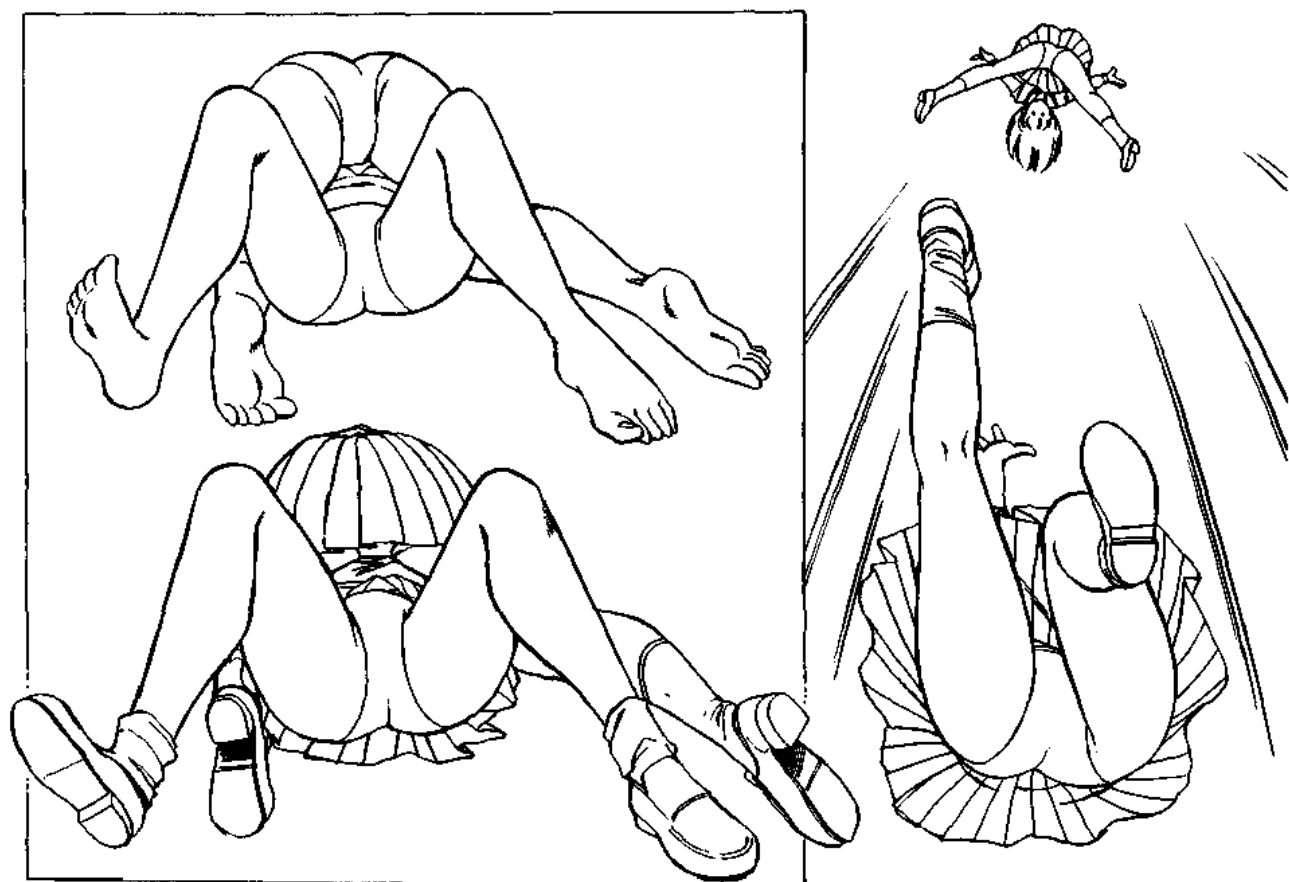


在形体上容易画得粗壮，所以
注意将肩宽、手脚和腰部画细。



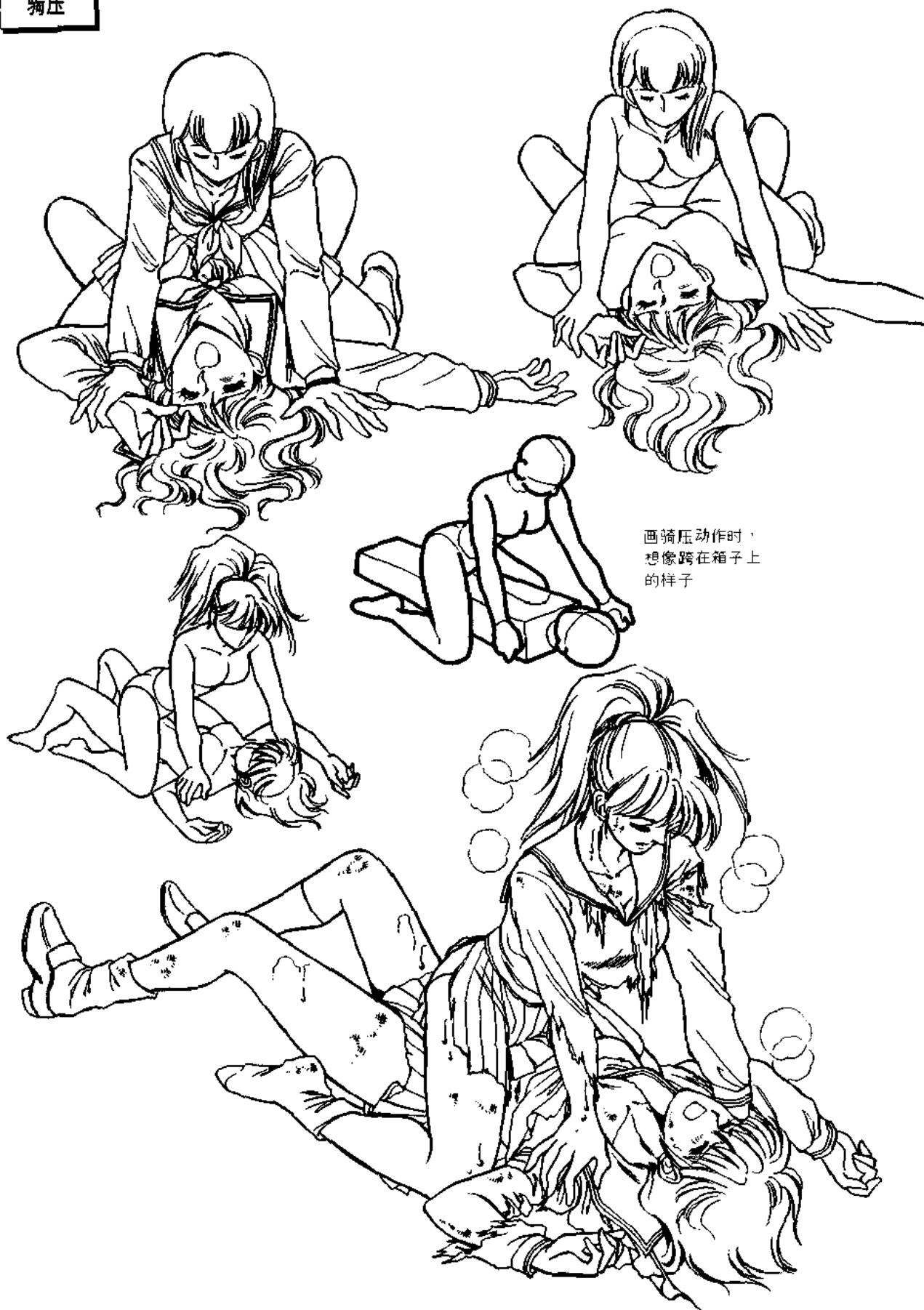
体形差不多的女子之间，手臂和
腿的粗细取大小相近，保持平衡





全身压上去时，看不到上半身







衣服破烂、满身疮痍

严格说，衣服的破烂情形因布料而异，但漫画应以顺眼为原则。



尖锐的线表明是用利器划破的



撕破的碎布垂下来。部分保留原形则会好看点

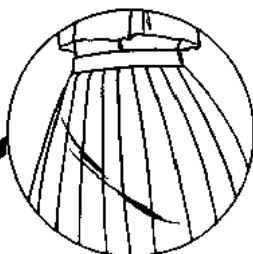


猛力拉扯后撕裂的样子

在漫画中，衣衫的破烂重在增强效果和愉悦读者，而非写实

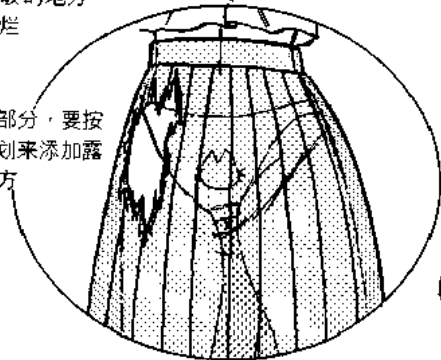


想弄破的地方画破烂



平时的画法

遮住的部分，要按整体计划来添加露出的地方



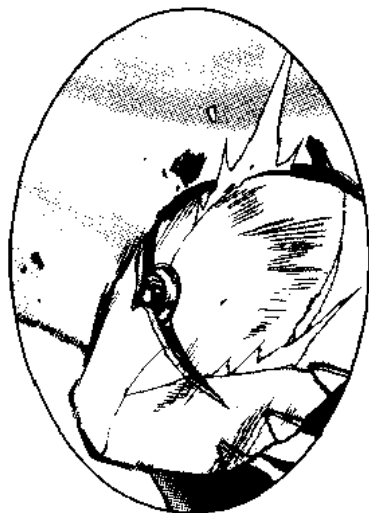
第4章

漫画家的表现技巧



英雄搭救

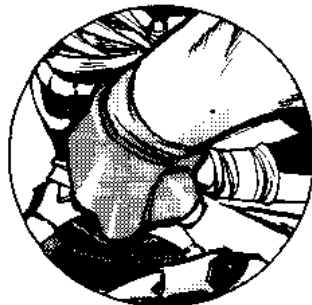
作者：森田和明



脚踢的冲击使头部出现裂痕，为强调冲击而画出“闪光”效果。其尖端尖锐，显出瞬时性和震撼力。裂痕线明显比轮廓线要细，属基本要求



为表现独眼透镜的机械性，采用涂黑和粗、细线的对比，显出凹凸感和立体感



握紧拳头，从画面和人物中溢出出来的“充满力量”的感觉，也在这些看似不经意的地方发挥出来

与打击无关的部分充分表现角色有用不尽的强力

设计受击角色，须是不可画太好也不可画太差，但总得让读者觉得有点不舒服，或者有“未知胜负”的感觉。这样能反衬打倒敌人的主人公的强有力。另外，这个主人公的表情，以及和踢动作无关的上半身姿势，基本上是自然的。配合踢腿的屈膝和倾斜的上半身，表现出一个充满力量并且威力无比的角色的形象。

◆森田和明 简历◆

出生地：静冈县

◆工具◆

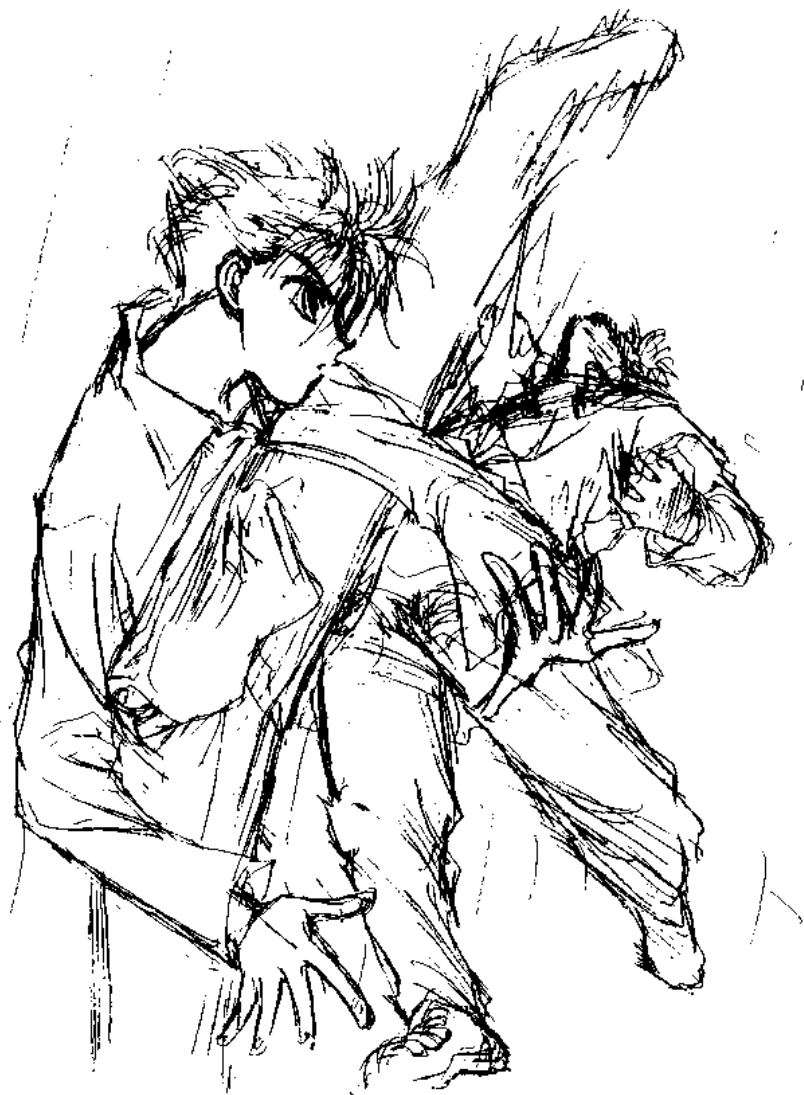
主线、人物：主要用斑马G形钢笔
细部用小钢笔

底画：尖铅笔 0.3mm 2B

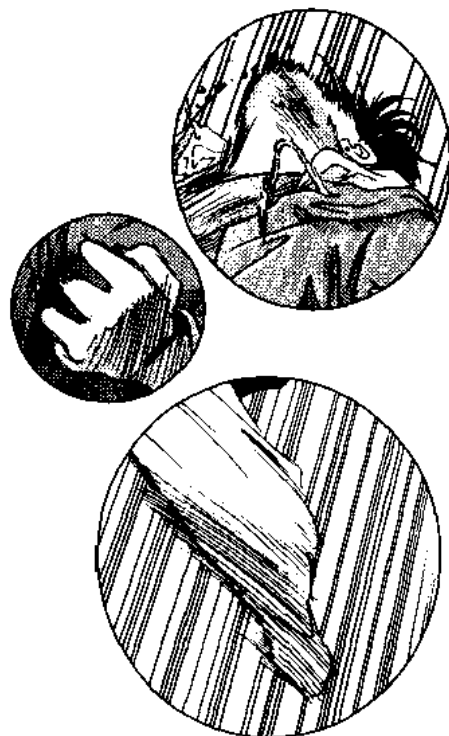


一击

作者：见美代子



用斜线描绘踢出去脚以表现速度感，长裤腿和鞋的厚度画上朦胧效果的阴线，进一步表现强力感



受击一方也重点地画上斜线，表现各瞬间的动态，营造画面的动感震撼力

摆脱格斗技法教本的套路，表现粗犷的强力感

主人公与受击角色成90°角布置，用脚掌上踢的形式，双臂的动向富原创味道。在保持上身平衡的同时，角色给出高大、强壮的印象，即让一个和一般的“拳法”或者“格斗技法”描画的形态不同的粗犷的角色的魅力尽展眼前。这是对踢的力线、感觉的平衡与画面效果予以综合考虑而得的美感。另外，高高踢起的腿，受击一方胸口的击点形象，使人感到踢腿终点前的“间距”，同时也显出“现时”的震撼力。

◆见美代子 简历◆

出生地：静冈县

代表作：《存否》系列、《罗武俱乐部》

现在：在J-KIDS《罗武俱乐部》连载中

◆工具◆

主线、人物：G形钢笔

细线：NIKKO钢笔

底画：削尖铅笔 0.5mm B

底画：尖铅笔 0.3mm 2B



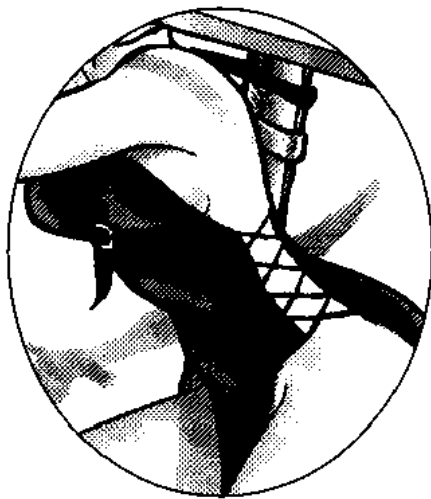
来吧

作者：中川上

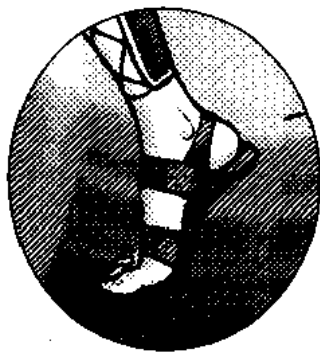


电脑处理的好处也来源于人物的变形和构图

在静止的画面中，将格斗场面的紧张感和动态画出来看起来简单，其实是A级难度。作画之前，便整理这样的构图形象：旋涡形布局，在其中配置女主角，与涡形一致的是“逼近的敌人”。按这样的构思，“影子敌人”便按旋涡变形。处在这种具备紧迫感和紧张气氛的平衡中的敌人，就在这样的视觉效果中形成了。在通常的空间下是想像不出这个图版设计的。



落在肩部的剑影以及侧腰的交叉绑带，细致地表现出女性的线条美，细小部分的写实和精细处理，增强了画面的吸引力

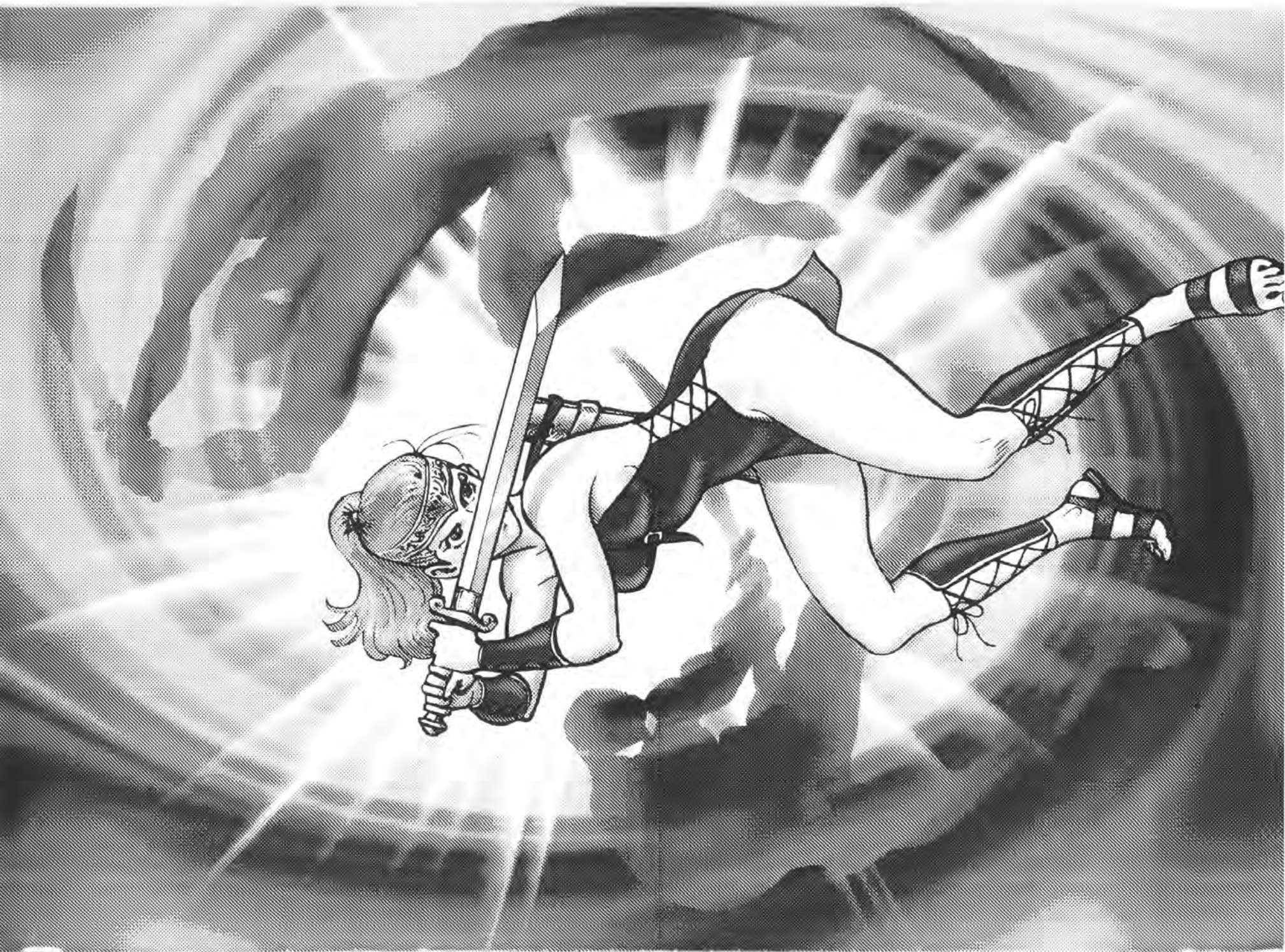


脚后跟踮高的一侧腿画得很细致，它不仅支撑体重，而且暗示瞬间发生动作，带有微妙的稳定感



个人电脑处理效果已是时代的主流，但基本点仍然是人的设计和构图

◆中川上 彦功◆
出生地：静冈县
代表作：纽约USASS
现在：从事插图
◆工具◆
主线人物：匙形钢笔
细线：匙形钢笔
底画：铅笔 2B



打架

作者：森本贵美子

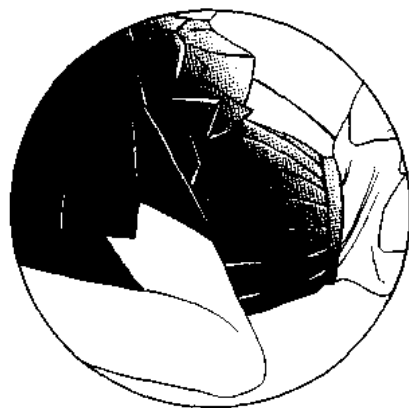
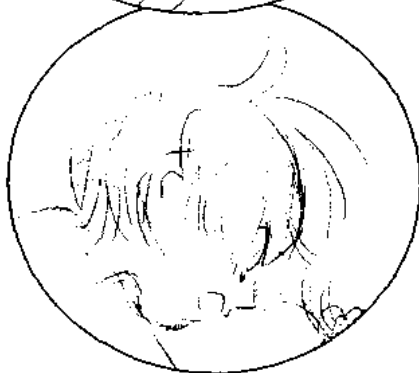


着力设计，通过对照提高感染力

裙子卷入腿内部分和跨越到另一侧腿上的部分，描绘得有转折起伏，刻画出“被压倒的瞬间”。不采用商业性哗众取宠的乱拳场景，有现实的感染力。另外，仅对人物部分加上影子的处理，强调了两个人的实在，裙子以外的部分留白，背景带黑，采用了一般令人不快的纱网影，留下幻想的感觉，画面虽简单但有很强的冲击效果。利用这种对照，这个格斗场面与其说是物质方面的点染，不如说是心理方面的点染。



在掌握一般头发的生长状态和发势的基础上，加入飘动和逆向的发线，产生动感



即使是纤细的腿也要画好骨骼上的肌肉线条。在基本设计上下了工夫，所以实在感和重量感皆不失

◆ 森本贵美子 简历 ◆

出生地：东京

现在：从事各种商业插画

◆ 工具 ◆

主线、人物：G形钢笔

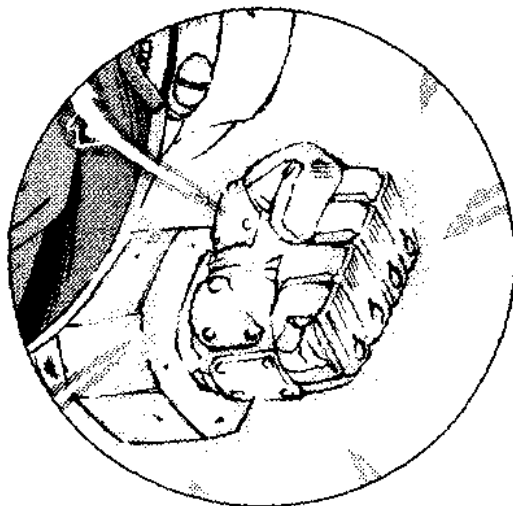
效果线用小钢笔

底画：削尖铅笔 0.3mm B



战斗

作者：松本刚彦



积累了热和光的能量的拳头，放出光芒……光是怎样聚来的？虽然解释可以多元，但光源仍用白色，整体看，线很细，不时有线断开



坚韧的皮革夹克，用粗犷而流畅的线条来画，多采用涂黑，表现厚重感



通过画面对角线布置的角色的冲突，表现格斗中力的聚集和扩散

格斗角色布置在画面对角线上，形成从画面中央迸发出战斗氛围的震撼力。下方的角色，扭身向对方攻击，身体与对手自然成 90° 角。他的身体动向，给我们的信息是，他接着会狠命打出收在腰间的左拳。理解格斗时身体的分解以及出拳的方式，对描绘写实的格斗场面会很有用。用色调膜刻画两者身上的阴影，那是按青年的右拳的光源来设定的。背景和闪电也一样。构图是力量向中央集中，而光芒也以右下方的中心画出，从而给画面制造立体的跃动感。

◆松本刚彦 简历◆

出生地：静岡県

◆工具◆

主线、人物：G形钢笔

细线也用G形钢笔，眼鼻的一部分用小钢笔

底画：削尖铅笔 0.3mm 2B

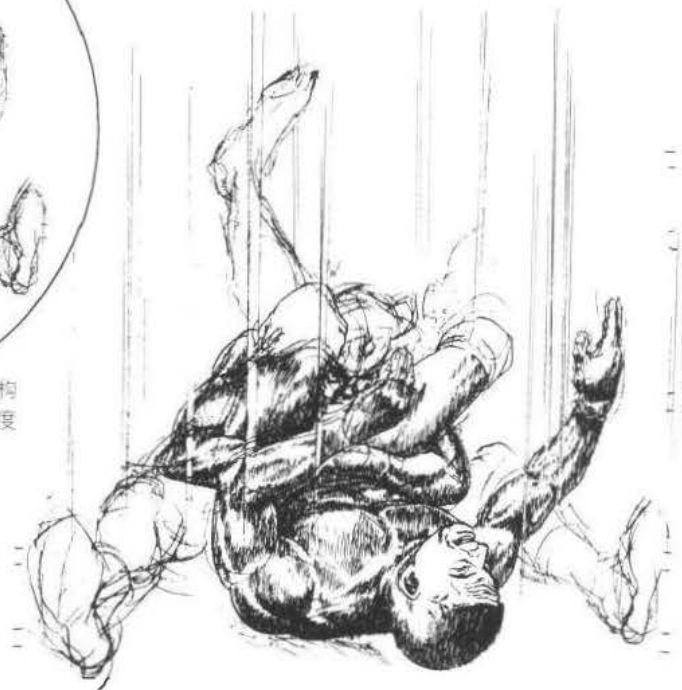


打桩

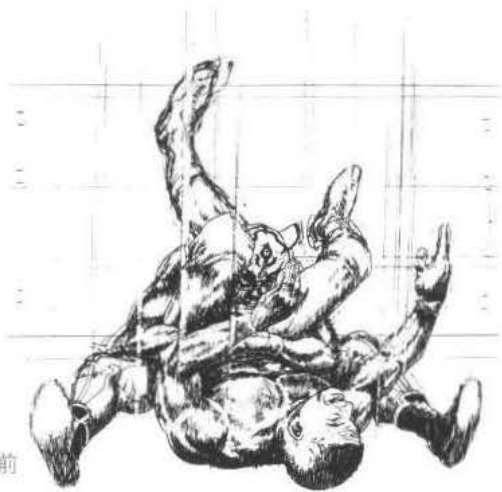
作者：原田久仁信



这是电传过来的最初阶段的设计。这个阶段的构图已经表现出肉体的重量、重力和掉下来的速度影响下的肌肉状况和震痛的肉体



完成之前



◆原田久仁信 简历◆

出生地：静冈县

代表作：《业余，超级明星列传》

◆工具◆

主线、人物：匙形钢笔

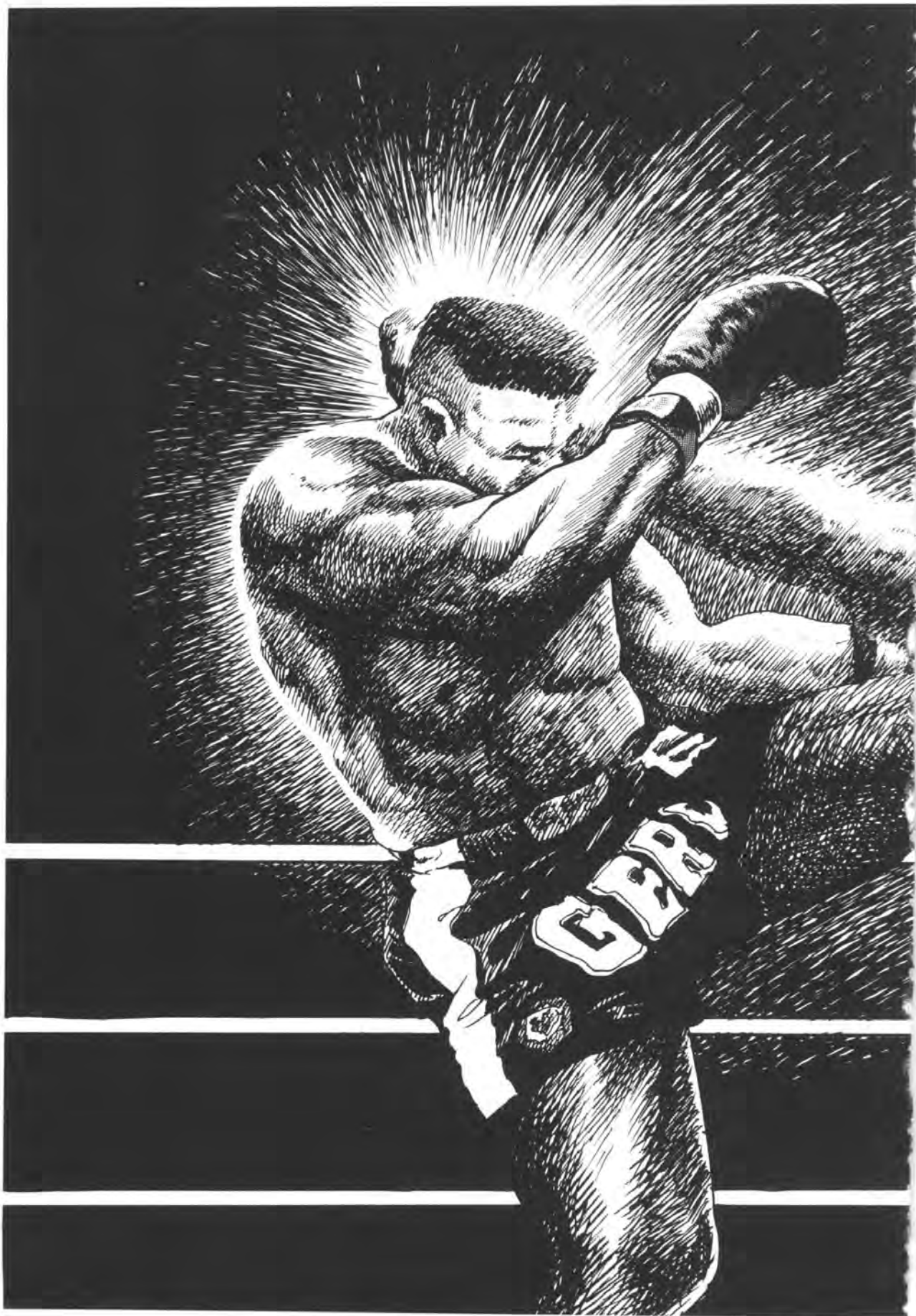
还有G形钢笔

底画：削尖铅笔 0.5mm 2B

身体中表现出肌肉、体重、速度和重力

阴影的起伏是感染力的关键之一。彻底领会由正上方摔下来时的方向而画出的纵向斜阴线，是精细绘画的细线，这阴线部分和光照的留白部分的对照，刻画出来经过锻炼的身体。另外，出招的角色头部、肩部到手臂的线段、张开的双脚等的平衡刻画，是和画面看不到的厚的胸膛及圆的背部，作为整体安排而取得的。这是可见和不可见部分浑然一体的结果。这里，肌肉表现出重量和力度。摔倒一方的手脚是无法施力的瞬间的表现，要领在于细致的关节角度。这个充满力量的构图由各方面的视点和两者一体的视点重叠而成。







漫画绘画精研系列

格斗的画法

林晃 著

苏东霞 译

接力出版社

11/20/05

桂图登字：20-2000-048

Original Title: **HOW TO DRAW MANGA: BATTLE SCENES**

Copyright © 1998 by Go Office / Hikaru Hayashi

First Japanese Edition Published in 1998 in Japan by Graphic-sha Publishing Co., Ltd., Tokyo, Japan

This simplified Chinese characters edition is published in 2001 by Jieli Publishing House.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or used in any form or by any means — graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems — without written permission of the publisher.

图书在版编目(CIP)数据

格斗的画法／(日)林晃著；苏东霞译．—南宁：接力出版社，2001.10
(漫画绘画精研系列)
ISBN 7-80631-905-0

I.格… II.①林… ②苏… III.漫画—技法(美术) IV.J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2001)第032779号

漫画绘画精研系列

格斗的画法

GEDOU DE HUA FA

责任编辑

周梅洁

特邀编辑

冯舒扬

中文版制作

香港万里机构制作部

出品人

李元君

出版、发行

接力出版社

地址：中国广西南宁市中国湖南路9号(530022)

电话：(0771) 5863291 传真：(0771) 5850435

印刷

美雅印刷制本有限公司

开本

787毫米×1092毫米 1/16 8印张

出版日期

2001年10月第1版

2001年10月第1次印刷

印数

1-5 000册

定价：24.00元

版权所有 不准翻印